SUPER NES MEGA SEGA CD 3DO MASTER NES PC GAMES ARCADE MULTIMÍDIA

VideoGame news

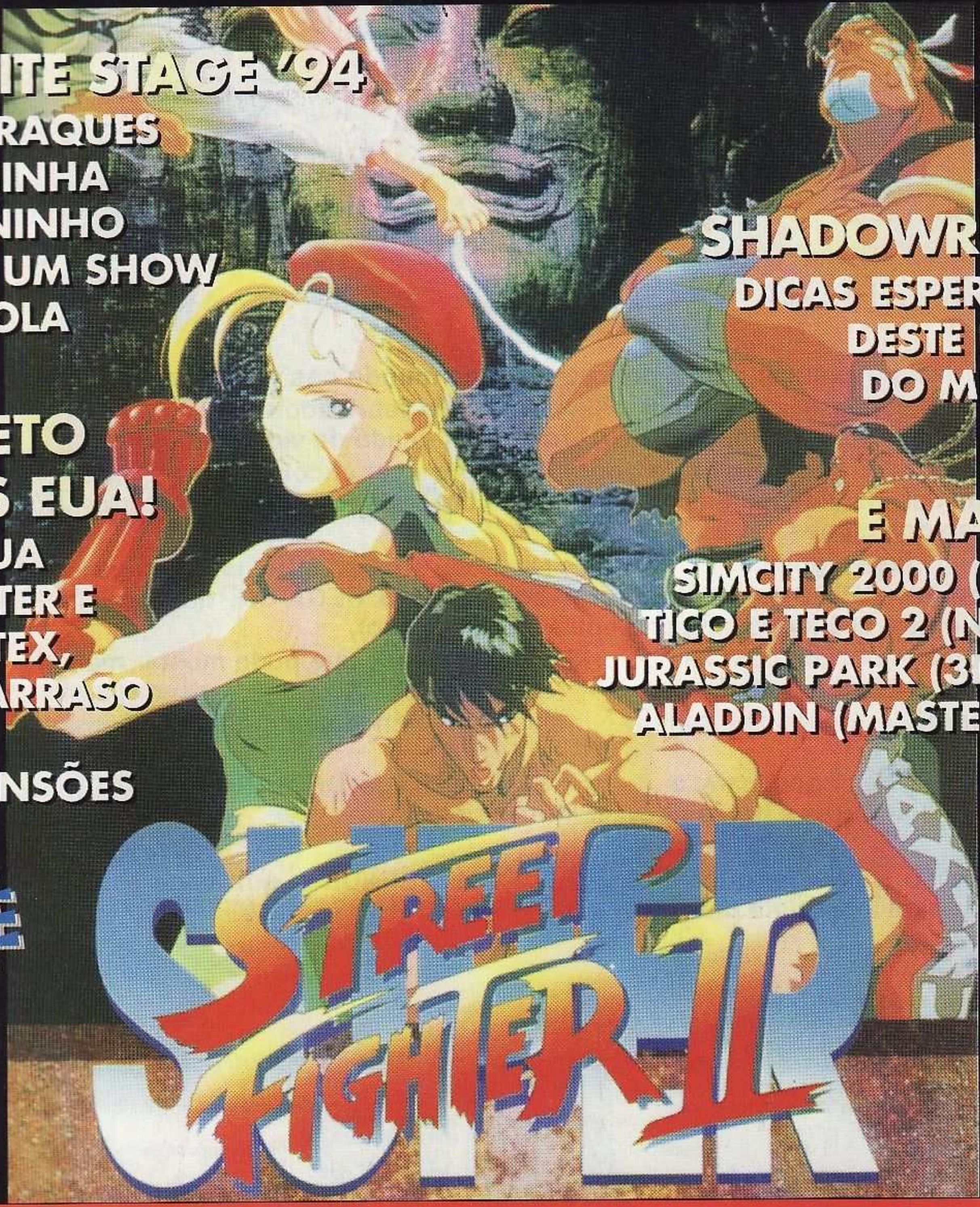
ANO 4 - NÚMERO 40 - R$ 3,00

EXCITE STAGE '94
OS CRAQUES PALHINHA E JUNINHO DÃO UM SHOW DE BOLA

DIRETO DOS EUA!
VIRTUA FIGHTER E VORTEX, UM ARRASO EM 3 DIMENSÕES

SHADOWRUN
DICAS ESPERTAS DESTE RPG DO MEGA

E MAIS:
SIMCITY 2000 (PC), TICO E TECO 2 (NES), JURASSIC PARK (3DO), ALADDIN (MASTER)...



SIGLA EDITORA

SUPER STREET FIGHTER II: 16 LUTADORES E NOVOS GOLPES NO MEGA, SUPER NES E ARCADE!

A LKC JÁ CHEGOU À PRÓXIMA FASE. E VOCÊ?

A LKC decidiu avançar para a próxima fase no mundo dos videogames.
Por isto ela passa a distribuir os videogames fabricados pela TEC TOY, representante exclusiva no Brasil da marca SEGA, líder no mercado de videogames.
Isto quer dizer que à partir de agora, será possível encontrar em todas as suas lojas os mais modernos videogames, cartuchos e acessórios, que o levarão para a próxima fase no universo dos games.
A próxima fase significa:
- Jogos em CD-ROM, para serem usados com o SEGA-CD, que podem armazenar o equivalente a 200 jogos convencionais (em cartucho),
- Videogame portátil com tela colorida (Game Gear), que pode mostar mais de 4000 cores, com som estéreo
- Jogos onde 5 pessoas podem competir simultaneamente, utilizando o adaptador Team Player,
- Centenas de jogos para o Master System, Mega Drive, Sega-CD e Game Gear, para proporcionar horas e horas de lazer ininterrupto.

A gente só Nintende, quer dizer, NÃO COMPREENDE o que você esta esperando para avançar para a próxima fase !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 204-0798/2589

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414 FAX
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC FLORIANÓPOLIS - SC
R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-0800
LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793
LKC PETRÓPOLIS - RJ
Estrada União e Indústria, 10035



Só a TEC TOY tem um
leitor para jogos em CD



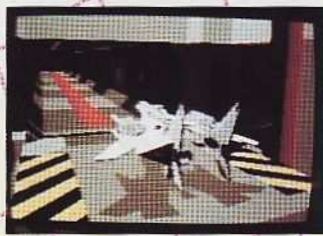
Portátil e COLORIDO !
Que mais você quer ?



Até 5 pessoas podem
jogar simultaneamente







Esta são imagens do jogo Silpheed, para SEGA-CD, que deixa qualquer videogame babando.



Master System Compact.
Agora com o jogo da Copa.



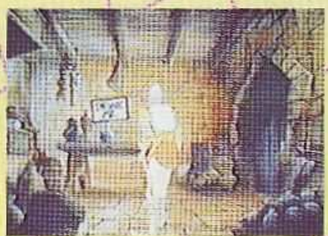
Dê um tiro na sua TV.
Use a Menacer.



Mega Drive.
O primeiro de 16 bits







Se você quer entrar para a era do CD venha para os videogames da TEC TOY !

SIGLA EDITORA

Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VideoGame

REDAÇÃO

Diretora de Comunicação Maria das Mercês Rocha Leite

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor Assistente Betto D'Elboux

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Ângelo Parise Neto, Eduardo Murata, Fábio Luiz dos Santos, Glauco Vilas Boas, M. Ângela de Miranda (produção), Rodrigo de Andrade Segatti e Sylvio Deutsch

Fotógrafos Daumer de Giuli, Studio Norberto Marques

Arte Alexandre Guedes

Produção Gráfica Ivo Ramos, Soraya Maria P.M. Corrêa

PUBLICIDADE

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Gerente Edgar Aguiar Rosa

Novos Negócios José Eduardo Bechara, Fátima C. L. Abbamonte (assistente)

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo; Antonio Carlos C. Silva e Tadeu Silveira

Representante Rio de Janeiro Áldano Alves, Rua do Acre, 90802, Centro, CEP 20081-000 Tel. (021) 253.5874

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

VIDEOGAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, n° 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX n° (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama n° 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Registro no 5° Ofício de Títulos e Doc. sob n° 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo n° 811.012.018

Jornalistas responsáveis:
Elisa Sarti (Mtb 21343) e José Augusto Aideira (Mtb 23465)
Impressão: PADILLA

ANER

a í , g a l e r a !

O que teve de porrada aqui na redação não dá nem para contar. Também, com tanto Street rolando, não deu para resistir. Tem o Super Street Fighter Turbo do arcade, que chega com várias novidades - além da velocidade extra, há uma segunda barra de energia para detonar os golpes especiais - sim, tem golpe especial para os 16 lutadores!! Tem também, diretamente dos EUA, um super preview do novíssimo Street do Super Nintendo: agora ele tem, além da super velocidade, os quatro lutadores que antes eram exclusivos do arcade: a gatinha Cammy, o índio T. Hawk, o jamaicano Dee Jay e o Fei Long. Estão todos aí, com golpes e tudo. Claro, Super Street Fighter sai também para Mega. E, lógico, você pode conferir como ficou também essa versão na seção Mega Drive. Chega? Não, tem mais o Game Radical, com desenhos chocantes da galera, só com os personagens do Street. Ufa!

Quem gosta de tecnologia top pode acompanhar dois novos games inteiramente programados com gráficos poligonais: Virtua Fighter, dos arcades e Vortex, o novo game da Nintendo com o chip Super FX. Um verdadeiro choque poligonal.

Finalmente, para os fanáticos por esporte, testamos o novíssimo futebol Excite Stage '94, que acaba de sair no Japão. Não só debulhamos o game, como convidamos dois super feras para dar palpites: Palhinha e Juninho, craques do São Paulo Futebol Clube. O game é demais, na opinião dos dois.

Bom, tem tanta novidade que quase não sobrou espaço para falar da nova cara da revista. Mas não tem problema, pois isso você vai sacar logo de cara. É só folhear. E, claro, não esqueça de nos escrever opinando, sugerindo, criticando... Afinal, sua opinião é super importante para que, cada vez mais, sua VideoGame fique melhor.

M Á R I O   F I T T I P A L D I

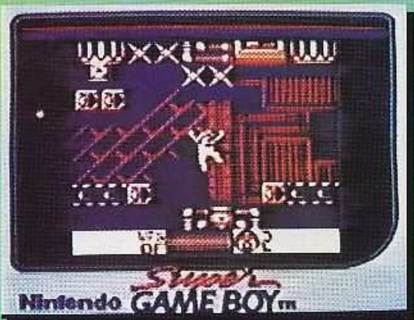


O P T I O N S

bits

GAME BOY COLORIDO?

É verdade. Os games do portátil monocromático da Nintendo agora ganharam cor. Calma, não se trata do lançamento de um novo portátil, agora colorido. E sim de um adaptador, o Super Game Boy, através do qual os cartuchos Game Boy podem ser rodados pelo Super Nintendo. E, portanto, coloridos, com imagem na tela da TV. Legal, não?



Claro, não são todos os cartuchos que rodam com cores. Eles têm de ser programados pa-ra isso. Mas todos os cartuchos funcionam no novo acessório, mesmo que em P&B. De cara, estão sendo lançados em versão já colorizada os títulos *Tetris, Bomberman, Jungle Book, Mighty Morfin' Power Rangers, Seaquest: DSV, Sports Illustrated Golf* e *Taz Mania*. E, em breve, está chegando *Mega Man V* (veja na foto). Em tempo: os cartuchos colorizados só funcionam com cor no Super Game Boy. No portátil, eles continuam com a mesma cara de sempre. O Super Game Boy é capaz de reproduzir 256 cores na tela da TV.



STREET FIGHTER VIRA FILME

O maior sucesso dos games de todos os tempos, Street Fighter 2 - e todas as suas versões e continuações - acaba de virar filme. The Battle for Shadow Loo é o título e o papel principal é da fera Jean-Claude Van Damme (que coisinha). Mas não faltam também Guile, Bison e até a chinesinha invocada Chun-Li. A nova produção americana promete muita ação, porradas do começo ao fim e estréia no final de 94 nos Estados Unidos. Agora, é só esperar chegar por aqui!

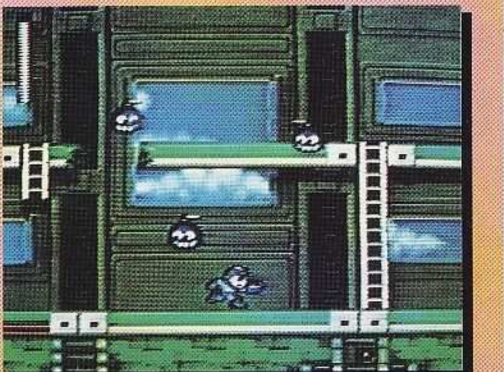


MEGA MAN INVADE CONSOLES E TVS

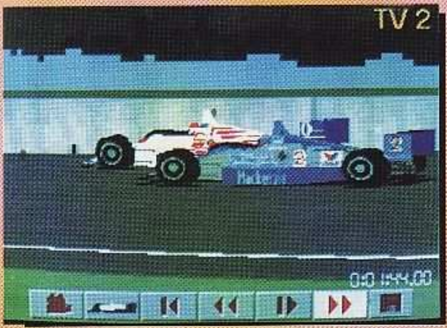


Se você é Mega MANíaco, prepare-se: uma nova invasão do personagem está para acontecer, já no início do segundo semestre de 94. A Capcom anunciou ainda a estréia de uma série de desenho animado com o robô, que já rende bons milhões de dólares com camisetas, bonés e outras quinquilharias.

Mas a grande novidade mesmo é o game *The. Wily Wars*, que marca a estréia nos consoles Genesis americanos (o nosso Mega Drive). Reunindo os personagens e inimigos mais famosos da série de 6 games do Nintendinho 8 bits, o game tem bons gráficos e promete muita emoção. Também estão previstas versões para o Game Boy - *Mega Man V* - e Super Nintendo - *Mega Man X2*. Só a título de curiosidade: até agora, Mega Man é responsável pela venda de 2,5 milhões de cartuchos. Nada mau, não?



INDIANAPOLIS AGORA FAZ PARTE DO CALENDÁRIO DE INDYCAR RACING



A Papyrus Desig Group, softhouse norte-americana produtora do game *IndyCar Racing*, está lançando dois pacotes de acessórios incríveis para o melhor e mais premiado simulador de corridas do mercado. O mais esperado deles é, sem dúvida, o *Indianapolis Motor Speedway*, que acrescenta às 8 pistas que já vêm com o game o circuito oval mais famoso do mundo. E traz uma grande novidade: o *Race Car Paint Kit*. Com ele, é possível pintar os carros, atualizando cores e patrocínios para manter o game de acordo com a temporada atual. Ou então montar um carro próprio, com cores e patrocínios preferidos.

O outro kit é o *IndyCar Circuits*, que acrescenta mais sete circuitos ao game. São eles o Burke Lakefront Airport, Mid Ohio, Pacific Place - Vancouver, Phoenix, Road America, Surfers Paradise e The Raceway on Belle Isle Park. Com os dois kits, *IndyCar* completa os 16 circuitos do campeonato mundial de Formula Indy. Os d ois kits acrescentam ainda a possibilidade de se editar replays, de se imprimir os acertos de carro e incrementa as jogadas com modem. O telefone da Papyrus é (617) 868-5440, Somerville, MA, EUA.

3DO - ONDE JOGAR

A Tilt's Game Locadora, de São Paulo, SP, já tem o novíssimo video interativo 3DO, com vários CDs à disposição para quem quiser experimentar. É possível jogar na própria loja, por tempo. A Tilt's trabalha com os sistemas Jaguar, Neo Geo, Sega CD, Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear e Master System, comercializa e aluga cartuchos, consoles e acessórios e também dá assistência técnica. Anote os endereços: Av. do Imigrante Japonês, 93, sobreloja, V. Sônia, fone (011) 843-9021; Av. Prof. Francisco Morato, 1538, Caxingui, fone (011) 212-4045; e Av. Jabaquara, 1469, loja 21, Saúde, fone (011) 583-3468, todas em São Paulo, SP.



B R A S I L J Á P R

Títulos em CD

Chegam ao mercado um atlas, uma enciclopédia e uma revista.

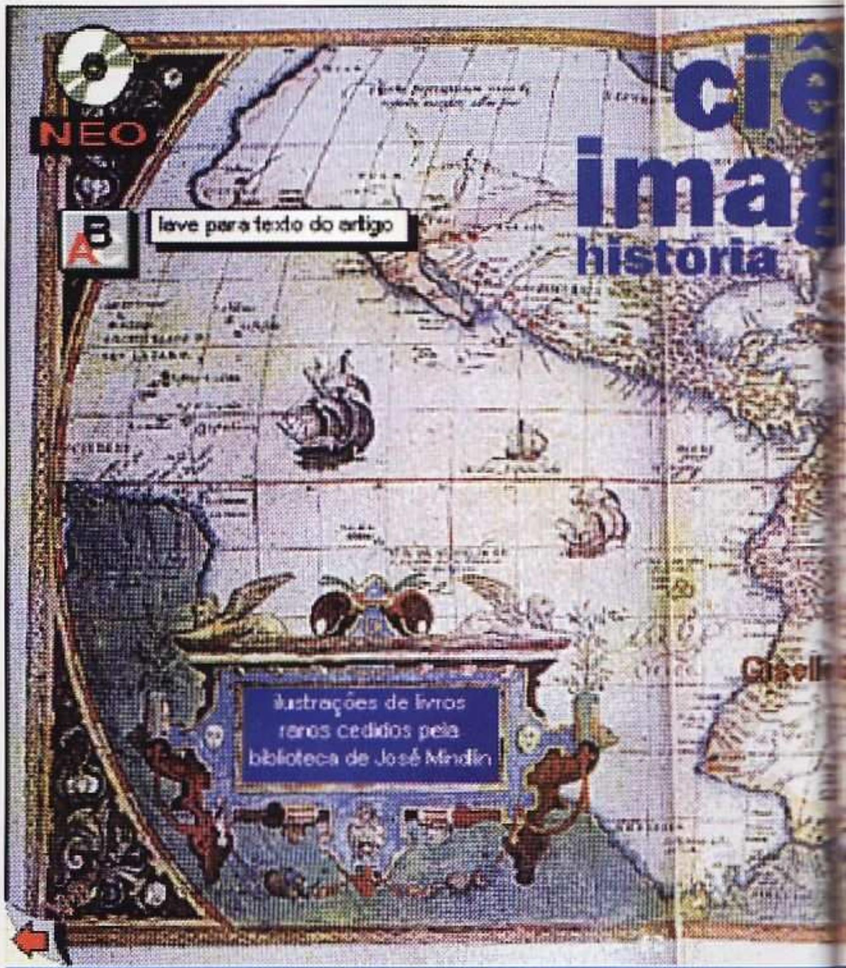
MÁRIO FITTIPALDI

Três lançamentos agitam o mercado de multimídia no Brasil. São eles o Almanaque Abril, da editora Abril, o Atlas Geográfico Brasileiro, da editora Lucci & Labrada, e a revista Neo Interativa, editada pela Próxima Mídia Interativa. Todos, claro, com propostas multimídia e compatíveis com o padrão MPC-1 de CD ROM, para computadores PC e ambiente Windows. A boa notícia é que esses lançamentos marcam o início da produção de títulos multimídia no Brasil, com textos e narrações em português e, portanto, maior facilidade de operação e consulta pelo usuário brasileiro.

Uma surpresa agradável foi nosso primeiro contato com a **Neo Interativa**, da Próxima Mídia Interativa. É uma revista em CD fantástica, com boa diversidade de assuntos - música, tecnologia, arquitetura, literatura, arte moderna, entre outros. Mas o que impressiona é a qualidade com que foi produzida: o programa é excelente, de navegação fácil, e com recursos interessantes.

Passear pela Neo Interativa é uma aventura agradável. Setas nos cantos inferiores de cada página fazem avançar ou retorceder pelas matérias - tudo como uma revista normal. Através do ícone Neo, no canto superior esquerdo da tela, pode-se mudar de seção ou de matéria rapidamente. Tudo fácil e rápido, com música e narrações em cada abertura de matéria.

Um lance legal é mesmo a facilidade de operação. Sempre que se posiciona o mouse sobre algum ícone, imediatamente aparece um pequeno quadro indicando, em texto, qual a função que pode ser realizada com aquele ícone. Existem ain-



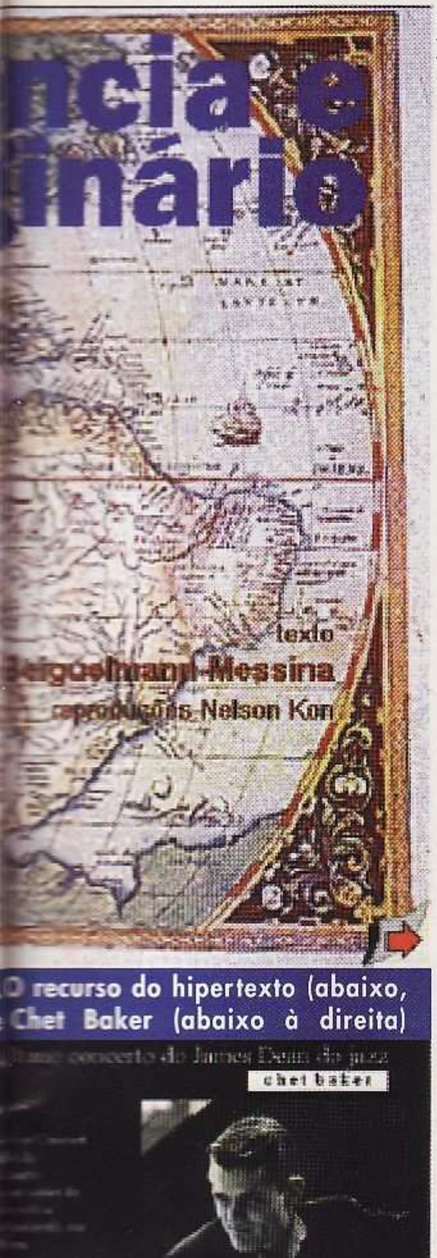
A revista Neo Interativa: Acima, abertura de uma das matérias à esquerda) e a possibilidade de se ouvir duas músicas d



O D U Z

ROM

que falam português



O recurso do hipertexto (abaixo,
Chet Baker (abaixo à direita)



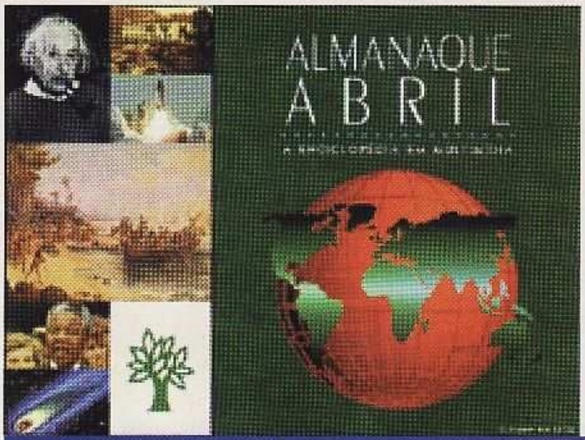
Fotos divulgação

da muitos hipertextos - palavras destacadas no meio das matérias que, ao serem clicadas, acionam um texto complementar referente ao destaque. Além dos hipertextos, podem ser encontrados ícones para fotos e para animações em vídeo. Tudo a um simples clique.

Além de todas essas facilidades, é grande a variedade de fotos e de músicas que acompanham a aventura, que pode ser encontrada em livrarias e softhouses ao preço de 37 URVs. A Neo Interativa tem periodicidade trimestral.

O **Almanaque Abril em CD ROM** nada mais é do que uma versão sofisticada do já conhecido anuário da editora Abril. Agora, ele ganha todos os recursos da multimídia, como sons, narrações, fotos coloridas, mapas e muitas informações sobre história, geografia, biologia e cultura geral. Também estão presentes algumas animações. Um dos recursos que o torna bem versátil é o sistema de busca e consulta de informações, bastante simples e bem organizado. E as informações são completas. Por exemplo, ao se chamar Adoniran Barbosa, imediatamente entra em cena uma foto do compositor, podendo ainda ser ouvida uma de suas mais famosas músicas. Em texto, pode-se acessar um resumo de sua vida e obra. E assim por diante. Também estão presentes os hipertextos, que fornecem informações complementares sobre assuntos tratados nos tópicos do Almanaque.

Já o **Atlas Geográfico Brasileiro**, editado pela Lucci & Labrada com a colaboração do IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Eestatística - tem problemas. Apesar de a iniciativa ser bastante interessante, esta primeira versão é fraca. São ao todo 330 mapas, 285 tabelas estatísticas, 14 videoclipes e 40 fotos. Estão à disposição dados estatísticos das cidades brasileiras, divisão política, clima, relevo e até fauna em extinção. Até aí, tudo bem. O problema é que os dados são difíceis de serem consultados - a navegação pelas áreas do programa é muito restrita e as tabelas são sempre maiores do que a tela na horizontal, exigindo um trabalho cansativo de rolagem para consulta dos dados. Outro problema: os recursos sonoros são extremamente pobres. Quem espera um show de multimídia, com músicas e animações, certamente vai se decepcionar. Para se acionar os videoclipes disponíveis, é necessário ainda instalar o software Video For Windows (caso ele não esteja presente no sistema), que se encontra em um dos diretórios do CD. E, durante o pouco período em que tivemos o software à disposição, ainda encontramos alguns erros: no mapa de fauna em extinção, ao se clicar no ícone Onça na região Centro-Oeste, aparecem informações sobre outro animal. E, na seção Slide Show, ao se clicar em Cachoeira do Ibama, o que realmente aparece é uma foto da Williams F1 em Jacarepaguá, RJ. Precisa, no mínimo, de uma atualização e revisão urgente. Principalmente pelo preço: 89 URVs. ◆



Almanaque Abril: informações completas

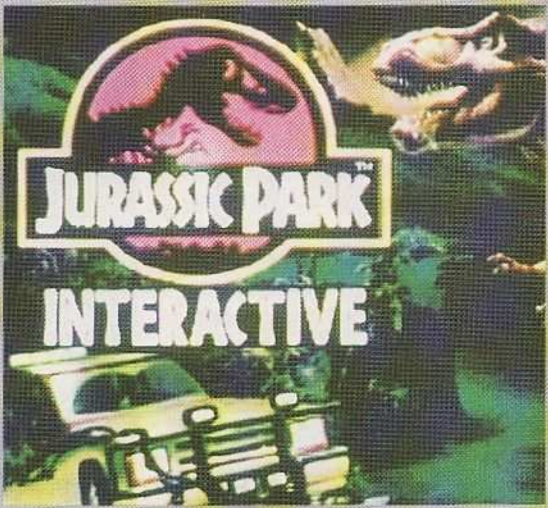


Atlas Geográfico Brasileiro: problemas

Welcome to Jurassic Park Interactive... É assim que o game começa, com a trilha sonora original e com muitas cenas do filme, todas em Full-Motion. O game abre com um breve resumo da história do filme, que é inteira narrada, em seguida com os objetivos do game. Neste Jurassic você terá que salvar todos os personagens espalhados pela ilha. Ainda quebrar o sistema de segurança criado por Nedry e enviar o SOS alertando para que o barco venha resgatar o pessoal. O game em si está bom: a mistura do estilo adventure com cenas de action está sob medida! Todas de extrema qualidade gráfica e sonora. Pena que sejam muito curtas. Dentre todas as versões do game, esta é, sem dúvida, a melhor! Confira!

Jurassic Park Interactive

TIPO: Adventure Action
FABRICANTE: Universal Interactive Studios
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1





Raptor Maze - a fase mais difícil e assustadora do game: você terá que achar as chaves para abrir a porta da saída. Cuidado! Os Raptors estão soltos e loucos para devorá-lo!

Spiter Shoot - Os gráficos aqui apavoram: a floresta é totalmente digitalizada e se movimenta em três planos. Nesta fase você terá que detonar todos os Spitters para passar pela mata. Passar esta tela é moleza: mire o Taser (choque paralisante) com o direcional, segure o botão A e acerte os Dilophosauros.





T-Rex Chase - Esta fase é D+! Nela você terá que fugir do gigantesco T-Rex a bordo do Jeep. Desvie dos troncos de árvores, carros detonados e ossadas de dinossauros. Estes obstáculos diminuem bastante a velocidade do carro, tornando-o uma presa fácil para o Tiranoussauro. Pé na tábua!



Morph



Quando você termina o game, chegando no final ou não, espere até que os programadores do jogo apareçam. Logo você verá um incrível efeito de transformação. Imperdível!!

Computer Security Locks

Serve para mandar o sinal de alerta, a fim de que o barco volte. Entre no sistema de segurança dos computadores do Jurassic Park e elimine os bloqueios. Essas travas de seguranças são na verdade joguinhos bem simples, cujo objetivo é alcançar determinada pontuação para passar de nível. Conheça os games:

Lock 1



Spit Doom - Joguinho tipo Space Invaders.

Lock 2



Dactyl Scream - Game tipo Fantastic dos flippers.

Lock 3



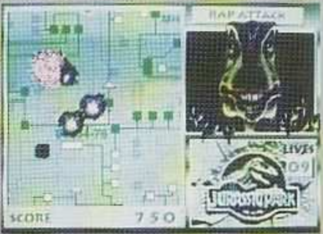
Dino Egg'em - Game parecido com Squash.

Lock 4



Triceratomp - Parece o Asteroid, só que com caminhão.

Lock 5



Rap Attack - É Idêntico ao jogo Asteroid.

A WICALE INAUGURA O NOVO POINT DOS GAMES.

VENHA CONHECER NOSSO NOVO SHOW ROOM.



INAUGURAÇÃO 01/JUL/94

CARTUCHOS • JOYSTICKS • CD GAMES
ACESSÓRIOS • BRINQUEDOS • JOGOS P/ PC • MULTIMÍDIA

ATACADO E VAREJO

Aqui você encontra os últimos lançamentos.
Se você quer estar sempre em dia
com as novidades, venha visitar-nos.

SEJA NOSSO REPRESENTANTE EM SUA CIDADE. INFORME-SE

Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
São Paulo - SP

TELEVENDAS
(011) 814-3300

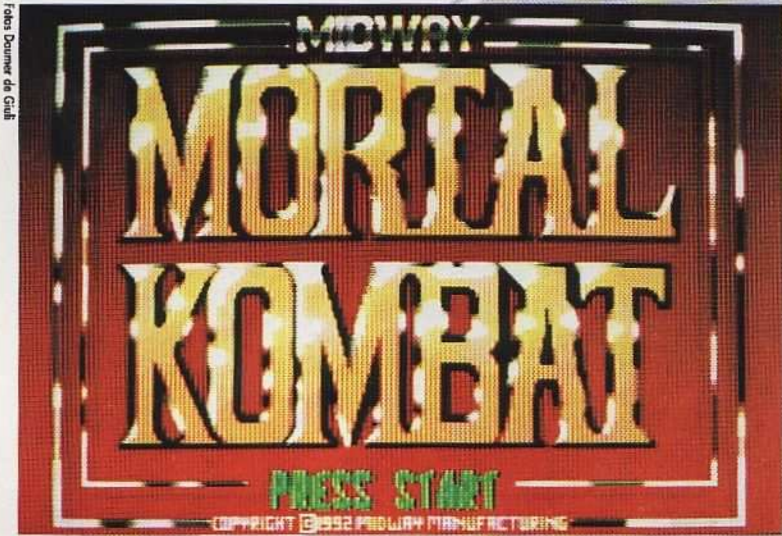
WICALE
AQUI O JOGO É LEGAL

S E G A C D

Novo Mortal - *loading, wait...* - Kombat - *loading, wait...* - chegou em CD

Fotos Daumer de Giuli

Depois de ser lançado para quase todos os consoles (Snes, Mega Drive, Game Boy, Game Gear e o Master), Mortal Kombat ganha só agora sua versão em CD. No mínimo o jogo teria que ser igual ao Arcade, pois já existe o Mortal 2. E o principal: o game tem a "força" do CD-ROM e memória praticamente "ilimitada". Mas parece brincadeira! Este MK está horrível, pior que a própria versão em cartucho para o Mega e nem chegando aos pés do Mortal do SNES, que nem tem sangue! São tantos defeitos que o jogo se torna insuportável, parece uma versão protótipo inacabada... O mais irritante é a demora do CD-ROM para carregar cada round, daí o "famoso" Sega segundo... Mas não é só: quando você detona um fatallity, novamente a espera para carregar a cena. Já nos Endurances, na passagem do primeiro lutador para o segundo, o Sega segundo outra vez está presente. Agora o mais impressionante é na batalha contra Shang Tsung. A cada transformação do velhinho, a luta simplesmente trava! Realmente a única versão que tem "pausa" no meio da pancadaria, um absurdo!



Mortal Kombat CD

TIPO: Luta
FABRICANTE: Acclaim
MEMÓRIA: CD
FASES: 12
JOGADORES: 2







Mortal Story

A mando de Shao Khan, Shang Tsung veio do Underworld para dominar a nossa dimensão a 500 anos atrás. Derrotou Kung Lao no campeonato e deturpou os motivos da disputa, tornando-o uma organização criminosa. Desde então Goro, uma criatura meio homem meio dragão, se ocupa de acabar com os vencedores do torneio. Entre os participantes está Liu Kang, seguidor de Kung Lao, e destinado a acabar com o reinado de terror de Shang Tsung, reestabelecendo a honra do campeonato.

Relembre os mortais

Ⓐ **Johnny Cage:** frente, frente, frente + soco forte
Scorpion: block + cima, cima
Liu Kang: 360 graus no direcional
Ⓑ **Rayden:** frente, frente, trás, trás, trás + soco forte
Ⓒ **Sub-Zero:** frente, baixo, frente + soco forte
Kano: trás, baixo, frente + soco fraco
Ⓓ **Sonya:** trás, trás, frente, frente + block







Mortal Dance

O jogo abre com a mesma propaganda do MK que rolou nos Estados Unidos: um clip animado de música com cenas de shows ao vivo e das batalhas entre os personagens. Alguém na Sega vai ser despedido pois as cenas de jogo são todas do Super NES (!!), lamentável. O som é no estilo tecnodance, muito bem trabalhado. Para quem gosta é imperdível! Contudo o áudio no meio do jogo se torna ruim: a maioria dos efeitos sonoros estão cortados ou colocados fora de hora. Agora, ouvindo só o CD, uma surpresa: além da trilha do clip existem mais quatro músicas no mesmo estilo! Parece que, ao comprar o Mortal Kombat, o game não passa de um brinde na compra de um bom CD de música...



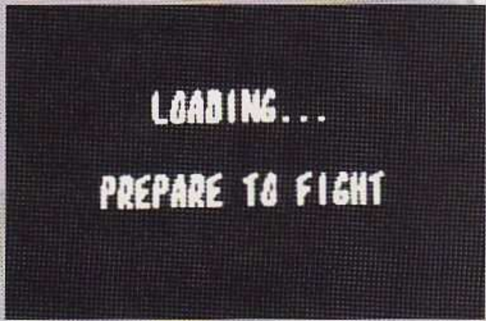




Fotos Daumer do Giuli

Personagem escondido

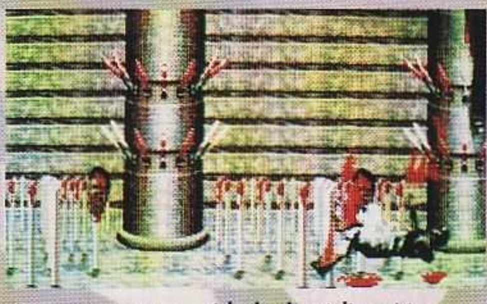
Mortal Kombat é muito conhecido pelos seus segredos e mistérios. Neste primeiro só há o Reptile, que foi sensação das revistas de videogame do mundo inteiro. Ele é uma mistura de Sub-Zero e Scorpion. Para se ter uma idéia da sua fama, ele até virou personagem disponível para escolher no MKII, ganhando movimentos próprios e golpes exclusivos. O melhor esquema para tentar achá-lo é dar só *double flawless victory* em todos sem errar um *fatality*.



Aqui, o famoso SEGA-segundo



Escolha seu personagem



Sangue sem necessidade de código. Nos espetos, as cabeças dos programadores



Scorpion apavorando no seu Fatality



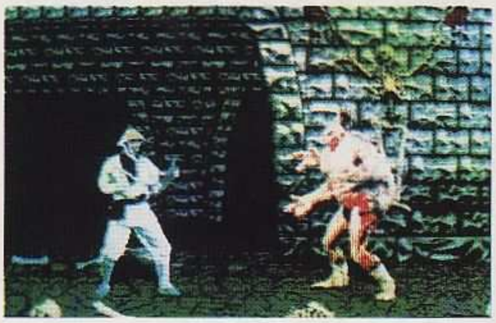
Kano amigão do Blanka



Come over here!



Convenção de Johnny Cages



No SEGA CD, Goro + nervoso!

Demais! Estão chegando Virtu e Vortex, dois super games po

Demais!! Os games poligonais estão chegando com tudo e vão, logo, logo, detonar no seu console. A Sega ataca com seu Virtua Fighter, que sai primeiro nos arcades, mas que já tem versões previstas para o Saturn, o novo videogame de 32 bits que será lançado no final de 94, e para o Mega acoplado ao Sega Super 32X, um eficiente acessório que acrescenta dois superchips Hitachi de 32 bits RISC ao Mega. A Nintendo responde com outro super game: Vortex, o primeiro game poligonal que traz incorporado o chip FX2 - uma evolução do FX, de Star Fox - desenvolvido por uma licenciada, a ElectroBrain. Dá só uma sacada no look desses novos games!

GRÁFICOS POLIGONAIS

A Tecnologia de programação em gráficos poligonais parece mesmo ser a tendência dos videogames do futuro. Entre os motivos, o principal é que essa tecnologia permite que a imagem do jogo - tanto o cenário como personagens - ganhe tratamento em 3D. Trocando em miúdos, você passa a atuar em um cenário realmente tridimensional, podendo se movimentar para qualquer lado e olhar para qualquer ponto. A cada mudança de posição, o processador calcula a nova posição dos objetos e redesenha a tela. Claro, quanto mais rápido for o processador, mais rápido ele redesenha a tela e, portanto, mais realismo tem o game. Tanto a Sega como a Nintendo estão trabalhando - e muito - nessa nova tecnologia, e desenvolveram novos chips capazes de acrescentar velocidade de processamento aos seus consoles tradicionais - o chip SVP, da Sega, presente no game Virtua Racing, e o Super FX, da Nintendo, que vem no game Star Fox. E as novas máquinas dessas empresas - o Nintendo Project Reality e o Sega Saturn - também vão entrar de cabeça nessa tecnologia.

Quem gosta de games de luta deve estar babando para jogar Virtua Fighter. O game simplesmente é demais. São oito lutadores, totalmente poligonais - repare nas formas geométricas dos caras!! - e que lutam em um cenário tridimensional. Grande variedade de golpes e possibilidade de escapar dos ataques do adversário não só para os lados, como no Street ou Mortal, mas também para o fundo do cenário ou para a frente, é o grande lance desse game. Claro, ficou mais difícil lutar. E muito mais real. O game ainda dá um super show nas imagens, mostrando o cenário das lutas de vários pontos de vista e acionando um replay a cada KO. Conheça agora os personagens desta luta virtual!



Nome: Jacky Bryant
Origem: EUA
Estilo de luta: Saikyodo
Qualquer semelhança com Guile é mera coincidência... A joelhada voadora é fatal.



Nome: Jeffry McWild
Origem: Austrália
Estilo de luta: Pankurachion
Apesar de australiano, lembra o russo Zangief. E tem um pilão poderoso!



Nome: Akira Yuki
Origem: Japão
Estilo de luta: Hakkioku
O cara parece o Ryu do Street. Seu soco martelo é mortal.



Nome: Kagemaru
Origem: Japão
Estilo de luta: Ninja Jujitsu
O Ninja é fera. Mestre em ilusionismo, é muito ágil.



Nome: Wolf Hawk Field
Origem: Canadá
Estilo de luta: Livre
É perigoso. Principalmente quando agarra com as pernas...

c Fighter
igonais!

irtua
ighter



Nome: Lau Chan
Origem: China
Estilo de luta: KoenKen
O cara parece o Capitão Gancho... Mas é fera! O chute vertical é um bom ataque.



Nome: Pai Chan
Origem: Hong Kong
Estilo de Luta: Enseiken
Além de gata, a mocinha é muito ágil. Boa capacidade de virar lutas...



Nome: Sarah Bryant
Origem: EUA
Estilo de luta: Saikyodo
A louraça, irmã de Jacky, tem uma joelhada perigosa.

VORTEX

Vortex também arrasa em termos de movimentação e visibilidade. O game tem o visual de Star Fox, mas várias vantagens. Você "pilota" um robô do tipo *Transformers*, aqueles que vão mudando para tanque ou avião conforme a necessidade. E pode, literalmente, se movimentar para qualquer lado. É possível ainda ver seu robô de vários pontos de vista - por trás, pelos lados e de frente. Um arraso. Claro, o mapa é fundamental: ele te localiza na fase e indica se inimigos estão se aproximando por trás ou pelos lados.

A estória é manjada: você é Dante, um tenente das forças de elite de Deoberon. Os bárbaros de Aki-Do emergiram de um Vortex - uma espécie de redemoinho espacial, que leva a outra dimensão -, invadiram os sistemas de segurança e conseguiram se apoderar de uma arma secreta, o Al-Core. Você deve recuperá-la.

Transformer

Land Burner
Segure L e pressione B



Sonic Jet
Segure L e pressione X



Walker
Select retorna à forma robô

Land Burner c/ Hard Shell
Segure L e pressione A





Comandos

Movimentos
Baixo Diminui velocidade ou anda para trás
X Salto

Armas
Y Dispara arma esquerda
A Dispara arma direita
Segure R e pressione Y para mudar a arma esquerda

Pontos de vista
B: Mostra o cenário atrás do robô
Segure L e pressione esquerda para mostrar vista esquerda
Segure L e pressione direita para mostrar vista direita

Conheça as fases

1 - The Vortex
A meta é entrar no Vortex e chegar em Aki-Do. Para detonar o Boss, use o canhão



3 - Voltair - The Sky World
Aqui você usa o Land Burner para saltar entre as plataformas



Treino
Você é colocado por um simulador em uma arena de batalha para testar armas e se familiarizar com o game. O Objetivo é detonar 30 naves alienígenas em 600 segundos

2 - Cryston - Ice Planet
Você entrou numa gelada. Na fortaleza Aki-Do, o ponto de vista passa a ser de dentro do robô!





4 - Thermis - The D
Um dos bosses que você enfrenta em Vortex. Use as bombas



5 - Magmemo - The Lava Plan
No planeta de fogo, use o Hard Shell



6 - Trantor
Abuse da versatilidade do Sonic Jet para detonar inimigos e seguir o caminho na plataforma



Os principais times da liga japonesa reunidos em um game emocionante











Com o sucesso da J.League várias softhouses já compraram seus direitos e os lançamentos não param! Depois dos Prime Goal 1 e 2 da Namco é a vez do Excite Stage'94. O game está ótimo, muito parecido com o SideKicks, vista de lado e campo bem amplo. Com bons gráficos a perspectiva perfeita do campo é obtida através do efeito MODE 7. As cores estão bem realistas com duas texturas para escolher. Quanto ao som está razoável, só que a música no meio do jogo atrapalha. O ideal seria só o barulho da torcida, que é bem legal, típico do Japão com muita gritaria e barulho de buzinas. Outro fator positivo é a possibilidade de jogar com 4 pessoas simultâneas. Opções de jogadas não faltam: chutões de fora da área, lances individuais e pelas laterais, e vários outros todos com grandes chances de acabar em gol. Como todo bom cartucho de futebol neste também não poderia faltar o Replay. Só que aqui ele é automático nas faltas e nos gols. Podemos até dizer que o game está tão divertido quanto o FIFA Soccer, perdendo por pouco no realismo e emoção das jogadas. Mas nem tudo são elogios: as câmeras lentas durante o jogo mostram a falta de experiência dos programadores e acabam incomodando. Sua versão nos EUA será lançada pela Capcom, com seleções em vez dos times da J. League. O título será "Soccer ShootOut".

Fotos Daumer de Giulli



J. LEAGUE EXCITE STAGE '94
TIPO: Esporte
FABRICANTE: Epoch
MEMÓRIA: 12 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 4







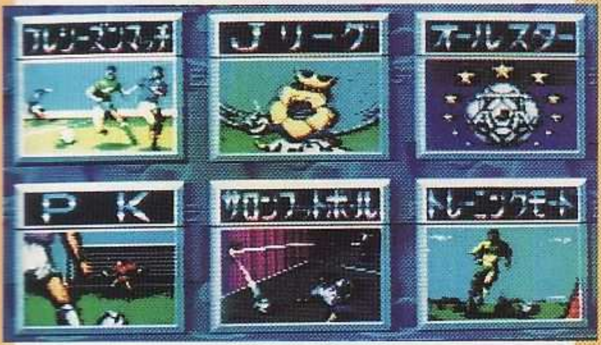
Comandos
Botão A: passe longo
Botão B: passe curto e carrinho
Botão Y: passe e empurrão
Botão X: chute longo para frente
Chute com efeito: direcional para o lado desejado

Juiz ladrão, trombadinha e peão!



Em todas as faltas o juiz aparece e analiza o lance através do Replay. Se a falta for muito grave, é novas, cartão vermelho!

Mode Select



É a famosa tela de opções onde você poderá escolher se participa da J.League, ou de treinos, ou de pênaltis, amistosos, etc... Conheça cada uma delas:

Exibition - partidas amistosas contra o computador e disputas entre jogadores, até 4 pessoas!

J. League - aqui você participa do campeonato japonês. São duas etapas bem compridas, não esqueça de gravar o game na bateria.

All-Stars - são as disputas com os melhores jogadores da J.League, divididos em dois times: EAST e WEST.

P. K. - treino de penaltis, cinco chutes e defesas.

Saloon Football - é o famoso futebol de salão, sem laterais ou escanteios. Aqui jogam apenas nove em cada time e o campo é um pouco menor.

Training Mode - você poderá treinar o controle da bola, chutes livres, escanteios e o mais importante: bolas com efeito!

AS MELHORES JOGADAS

Fotos Daumer de Giulli

Na abertura, cenas animadas!



Treino de pênaltis, lances perfeitos!



Habilidade no direcional e coordenação

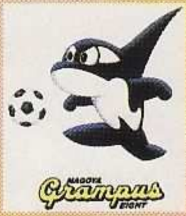


Indoor Soccer: sem câmera lenta!









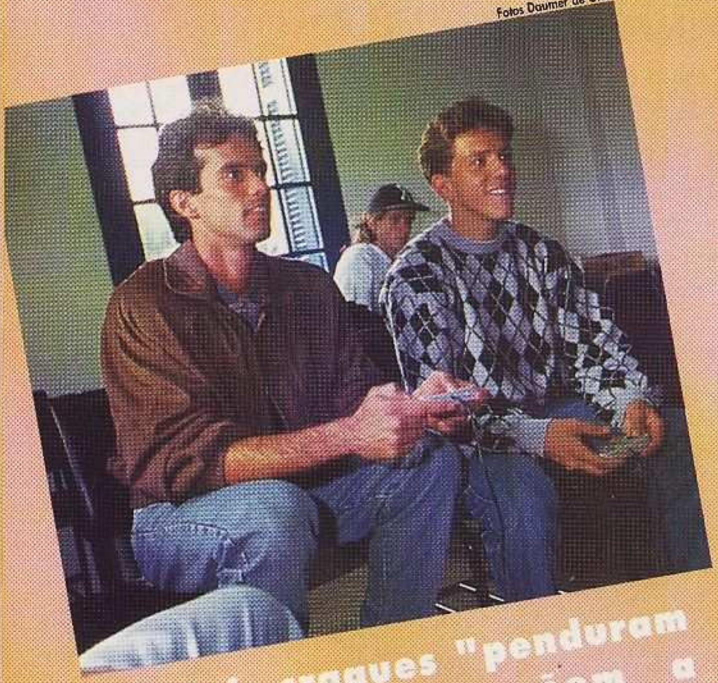






Gol certo!

Os chutes de fora da área são ótimas opções contra times de boa defesa. As melhores posições para chutar são as pontas da grande área. Procure o canto inferior, é mais fácil. As bolas vão geralmente para o ângulo do gol, de defesa praticamente impossível para o goleiro. Dentro da área as chances aumentam! Você pode detonar um chutão afim de aproveitar o rebote. Na boca da pequena área tente deslocar o goleiro e dê chutes rasteiros perto das traves. Os cruzamentos e os escanteios também são ótimos caminho para o gol: não deixe de explorá-los!



Fotos Daumer de Giuli

Juninho e Palhinha DETONAM EXCITE STAGE '94

Os dois craques "penduram a chuteira" e põem a mão no controle. Dá uma sacada no que aconteceu!

Craques da novíssima geração que inclui também o centro-avante Ronaldo, o goleiro Dida - ambos do Cruzeiro de Belo Horizonte/MG - e o atacante Djalminha, do Guarani de Campinas/SP, Juninho e Palhinha - do São Paulo - têm lugar garantido em qualquer time ou seleção do Mundo. O futebol refinado e moleque de ambos lembra antigos ídolos daquele futebol que foi tri-campeão no México em 70. Juninho fez, no Campeonato Paulista deste ano, um golaço em que driblou todo uma defesa, partindo do meio-de-campo e indo direto ao gol com a bola dominada. Palhinha mostrou classe e categoria contra o Flamengo, em pleno Maracanã, encobrindo com um leve toque o goleiro Gilmar, em jogo válido pela Libertadores da América do ano passado. Com jogadores desse nível o São Paulo Futebol Clube só poderia ser um dos times brasileiros mais respeitados no cenário mundial.

Só de 92 para cá o São Paulo conquistou 13 títulos entre campeonatos regionais, nacionais e internacionais. Inclusive duas Libertadores da América e duas Copas Toyota - uma espécie de Copa do Mundo interclubes.

Exatamente por isso, **VideoGame** também convocou os dois craques para uma partidinha de J.League Excite Stage '94. O cart é bem legal e nada melhor do que espetá-lo no console e dar os controles nas mãos dos profissionais da área, certo?

O melhor de tudo é que os dois já jogam videogames há algum tempo. Juninho adora Street Fighter: "não costumo jogar cartuchos de esporte", adiantou. Palhinha joga mais em fliperamas: "faz tempo que estou sem console, mas adoro esses joguinhos", conta o atacante.

Começa o arranca-toco!! Para esquentar a mão a primeira partida foi disputada entre Juninho e Palhinha. Edu, nosso piloto, ficou de técnico explicando os comandos. Tsc, tsc... não adiantou e a dupla não saiu do 0 X 0. Mas Palhinha foi logo observando: "por enquanto estamos mal, mas isso aqui vai ser legal na concentração. Leva lá pro quarto do CT (Centro de Treinamento do São Paulo F.C., na Barra Funda, em São Paulo, SP) e depois a gente volta aqui para vocês verem".

Chega de treino! Vamos para o mano-a-mano: Edu contra os jogadores do São Paulo. Galera, foi goleada. O japonês meteu um 3 X 0 humilhante... Também pudera, teve de tudo. Juninho dava bicicleta (!!) contra o patrimônio, Palhinha parava e dizia "como ele fez isso?" a cada toque de calcanhar de Edu e, para piorar, eles perceberam que o game tem uns deslizes. "Nosso time está lento", repararam quase em conjunto. Essa 'lerdeza' - ára, sê acha que eu sô de Nova Iórqui? - deve-se ao mal aproveitamento dos 12 Megabits pelos programadores do game. Dá a impressão que algumas jogadas são em câmera lenta.

Mas isso não é desculpa! O game é igual para todos!! Palhinha, mineiro dos bons, saiu-se bem com duas observações. "Não estamos jogando bem porque o jogo é no campo adversário. E o japonês joga bem porque entende o que está escrito na tela e nós não!" É mole?? O Edu não fala uma palavra de japonês!!

Encerramos nossa Copinha com mais uma partida entre eles. Um empate em 1 X 1 mostrou que são muito amigos.

E que tal a experiência? Juninho é objetivo: "O game é muito bonito e emocinante!", avalia. Para Palhinha, o game "é bem parecido com a prática. Bola nós já sabemos jogar, mas o joguinho nos deu um couro danado. Vamos treinar para dar o troco!"

TENDO

CONHEÇA OS FERAS

Palhinha



Jorge Ferreira da Silva, 26 anos (14/12/67), casado, dois filhos - André e Ana Cláudia -, nasceu em Carangola, MG. Começou num time de bairro chamado Santa Tereza. Como profissional, jogou de 86 até 92 no América de Belo Horizonte. Daí foi para o São Paulo. O apelido de "Palhinha" é em homenagem ao Palhinha que jogou nos anos 70 pelo Cruzeiro e pelo Corinthians, com grande sucesso. Palhinha - o do São Paulo - foi artilheiro da Libertadores da América de 92.

Juninho



Osvaldo Giroldo Júnior, 21 anos (22/02/73), solteiro, nasceu em São Paulo, SP. Começou no futebol no Juventos, passou pelo Corinthians, Ituano e desde o ano passado está no São Paulo. Caiu nas graças do técnico Telê Santana e, embora jovem, tem decido importantes partidas pelo seu time quando entra no segundo tempo. É muito ágil, veloz e excelente driblador. Essa velocidade compensa a baixa estatura. De quebra, chuta com os dois pés - um de cada vez, claro...

FUTEBOL É UMA CAI







Se você acha que cada jogo é uma história diferente, vai ficar surpreso com Super Copa, o primeiro game em português lançado no Brasil para 16 bits. Com ele, você entra em campo para disputar a taça com todas as seleções classificadas para a Copa do Mundo dos EUA.

E Super Copa não veio para somar. Veio para ser o artilheiro dos games de futebol: tem os melhores gráfico do gênero, abertura com samba e uma incrível perspectiva onde a bola fica sempre alinhada com o gol.

O jogo ainda tem opção para disputar a Copa das Américas, com todas aquelas coisas do futebol: cabeçad bicicletas, lançamentos e a pressão infernal da torcida.

Super Copa. É disso que o povo gosta.


Léo Burnett
NHA DE SURPRESAS.
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
THE Best
play Here
Nintendo
PLAYTRONIC

S U P E R N I N

Muscle Bomber ou Saturday Night Slam Masters (o título americano) ganhou sua versão para videogame. A maior associação de luta livre do mundo, a CWA (Capcom Wrestling Association), organiza mais um grande torneio mundial, conhecido como "CWA Crush Carnival", e que reune dez dos mais famosos e violentos lutadores. Os gráficos são bons, e o destaque fica pela quantidade de movimentos. O som está ótimo, vai para o estilo Heavy Metal, bem agressivo e ideal para o cart. Só a música do finalzinho não é Heavy, é um funk e também excelente! O game é super divertido! A opção para se jogar com quatro lutadores ao mesmo tempo reforça a jogabilidade. Os golpes são fáceis de executar e seus comandos são bastantes conhecidos. Alguns são acionados com um "Yoga Flame" (trás, baixo, frente + Attack) outros com o "Pilão Giratório" (360 + Attack), e os mais simples são como o "Choquinho do Blanka" (Attack rapidamente). Veja os lances!



Muscle Bomber - The Body Explosion

TIPO: Luta livre
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 24 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 4



Comandos

Attack: detona chutes e socos, eles mudam automaticamente conforme a distância do seu adversário.
Jump: é o botão de pulo.
Fall: este botão serve para finalizar a luta. Quando seu adversário estiver no chão, basta apertar o botão perto dele. Segurando o lutador por 3 segundos, vocêvence a luta.

Detone nos agarrões!



Para agarrar o adversário, basta chegar perto dele e acionar o botão Attack. Isso irá paralisá-lo. Agora selecione o tipo do movimento com o direcional e na sequência, o botão Attack. Para os lados você manda o oponente correr. Para cima ou para baixo, são os tipos de pilões.



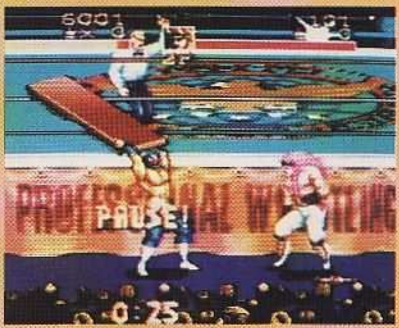
Anjos

Fique num dos cantos e dê 2 toquinhos com o direcional na diagonal dos pilares. Logo o cara subira nas cordas. Agora comemore e detone "anjos" animais!



Entrada dos lutadores: festa e delírio geral da torcida!

Pancadaria até fora do ringue! Saca só!!



REVISTIM!

ANO I Nº 4 — PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEOGAME 40 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE — JULHO - 94

Teens, games e beisebol: um trio com tudo a ver!!







R o g é r i o   L o u r e n ç o

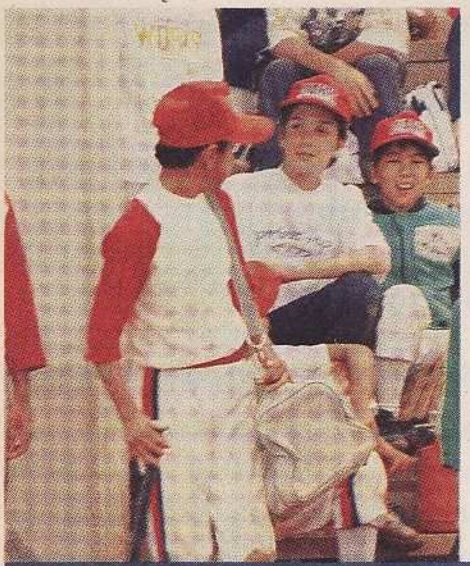
E atenção! O rebatedor acertou e ela foi lonnnge! É um *homerun*! Maravilhoso!!! Dá-lhe Brasil!, sil, sil,sil!!! Mais um Campeonato Mundial.

Calma, galera! Não tem nada com futebol ou Copa do Mundo, não! Essa locução aí, embora fictícia, possivelmente deve ter sido parecida com uma locução de uma partida de baseball em 1993. Para quem não sabe, neste ano o Brasil foi campeão mundial desse esporte na categoria júnior. Que coisinha...

Pois é, baseball, aquele esporte dos filmes, desenhos animados, revistas importadas e de cartuchos de videogame. O baseball existe aqui também, no Brasil!! Para não falar nas lojas de esporte dos shoppings, abarrotadas de tacos, luvas, bolas, camisas de times americanos e outras tralhas (muito) consumidas pelos teens, a coisa por aqui começou no inicio do século, para alimentar o lazer de americanos que viviam aqui. Os próprios técnicos da antiga Light (atual Eletropaulo) possuiam um grêmio esportivo em que o baseball era tratado como um dos esportes mais populares entre os funcionários e, por isso mesmo, um dos mais praticados. Mas tudo isso não cruzou a barreira do amadorismo. Na mesma época, imigrantes japoneses começaram a se infiltrar pelas veredas do baseball e finalmente fez-se uma pequena estruturação do esporte no país.

Reimei Yoshioka, Presidente da Federação Paulista de Beisebol e Softbol, que é um beisebol praticado com luvas e bolas maiores, conta: "no início tinhamos mais nisseis (descendentes de japoneses) do que descendentes de outros povos ou mesmo brasileiros. Os japoneses que aqui chegavam e tentavam a tal estruturação não conheciam muito bem a língua da nova pátria. Claro, e por isso mesmo mantiveram-se isolados, enquanto que propagadores do esporte. Hoje a coisa é bem diferente". Isso começou a mudar no momento em que um jovem brasileiro, descendendo na 5a. geração de alemães, foi contratado por uma equipe norte-americana. Os Estados Unidos têm grande tradição nesse esporte, e contrataram um brasileiro!

Daumer de Giuli



Dia de jogo: a galera desliga ...

Entenda um pouco de Baseball

Rebatedor:
é o homem do ataque. Errou três rebatidas está fora (strike).

Arremessador:
lança as bolas para o rebatedor. Se errar quatro vezes, ocorre um ball.

Corredores:
sua função é chegar na última base depois de percorrer todas as outras e assim fazer o ponto. Originam-se a partir dos rebatedores, assim que estes conseguem devolver uma bola com sucesso.

Defesa:
posicionam-se nas bases para guardá-las e no campo em geral para interceptar bolas rebatidas. Se pegarem a bola no ar enquanto os atacantes estiverem trocando de base, todos estão fora.

Catcher:
recebe as bolas do arremessador se o rebatedor errar.



...o console e vai à luta!

"O crescimento da popularidade do beisebol se dá também em outras partes do mundo", completa Yoshioka. "Vejam, por exemplo, o caso de Cuba, onde o beisebol é o esporte oficial: levaram o ouro nas Olimpíadas de Seul. Nós aqui no Brasil temos dois títulos mundiais, na categoria Infantil (13 e 14 anos) em 91 e na Júnior (15 e 16 anos) em 93. Além do Japão e dos Estados Unidos, outros países dedicam-se em fazer do beisebol um esporte popular. Mas meu sonho é torná-lo um esporte querido e popular por aqui. Por que não? Já vencemos campeonatos mundiais, temos técnicos cubanos trabalhando com os nossos jogadores, estamos com alguns bons campos. Tudo para que o beisebol só cresça", analisa Yoshioka"

Agora você nos pergunta: E o que isso tudo tem a ver com videogame? Bom, já repararam na quantidade de títulos de carts desse esporte que existem nas locadoras? Para criar um paralelo entre o esporte e o videogame, convidamos Reimei Yoshioka - ele mesmo, o Presidente! - para uma partidinha na tela. "Olha... O videogame é uma ótima saída para que a criançada comece a ter noção das regras e aprenda a gostar do beisebol", comemorou.

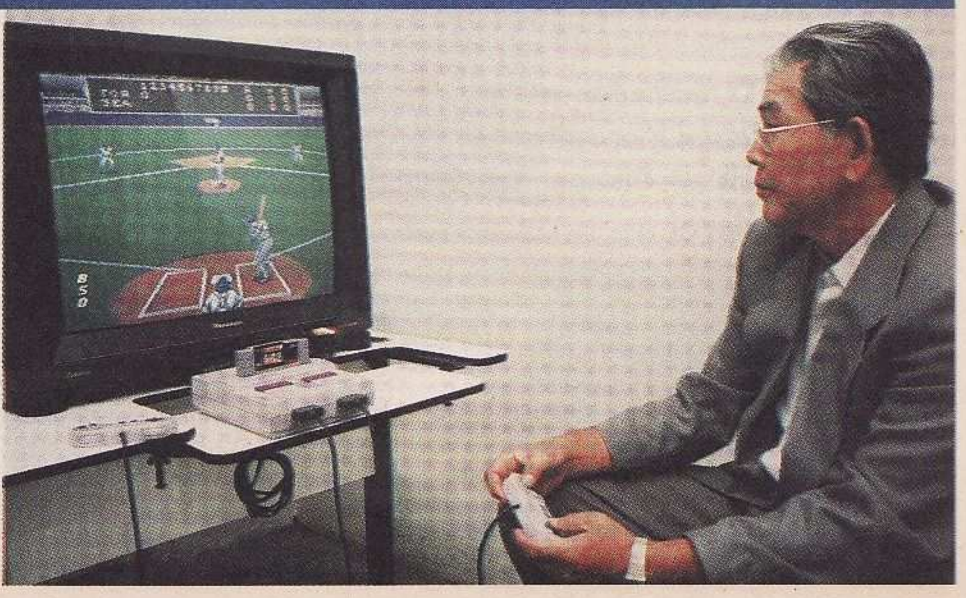
Segundo ele, o videogame prende a atenção do garoto e acaba instruindo-o sutilmente. "Em pouco tempo este garoto já estará preparado para pegar o taco ou calçar a luva. Poderia muito bem ser utilizado nas concentrações, antes de partidas decisivas, como um elemento de apoio para aliviar a tensão."

E a galera que joga beisebol? Joga videogame? Para saber a resposta, fomos falar com os Gigantes, equipe de São Paulo, onde atua Márcio Gushiken Murishita, da equipe Mirim. Para ele, tudo começou com o esporte. "Eu comecei jogando aqui, no campo, depois fui para a telinha. É igual... As regras, a armação das jogadas". Newton Eiji Kitamura, outro fera dos Gigantes, revela: "O videogame me ajudou bastante no entendimento do baseball, principalmente o 'Super Stadium', do Super NES".

Emerson Hiroshi Yui concorda: "Gosto dos cartuchos de esporte. Claro, também dos de beisebol. Bom seria eles tivessem também os times brasileiros. Só tem time japonês e americano... Às vezes tento usar táticas do videogame aqui e, de vez em quando, dá certo". Difícil mesmo vai ser alguém lançar um cartucho com times brasileiros. Afinal, se no futebol só dá time gringo...

Bom, se você gostou e se interessa por este esporte, uma dica é procurar (se existir) a Federação do seu estado. Outra dica são escolas que incentivam a prática do beisebol entre os alunos, como a American School, no Morumbi, em São Paulo, SP, ou ainda escolas específicas como a Escolinha de Beisebol do Bom Retiro, a Academia de Beisebol do Aeroporto ou ainda o Grupo de Beisebol no CPUSP/Cidade Universitária da USP, todas em São Paulo, SP. Ou ainda apelar para a Federação Paulista de Beisebol e Softbol. O telefone é (011) 279-4426.

Reimei Yoshioka testa o Roger Clemens MVP Baseball, para Super NES



Rolo Venda Compra

ALAGOAS

V **Land of Illusion** - Sonic 2, Tom & Jerry e Kenseiden para Master System. Ou troco por outros do meu interesse. Eduardo, fone (082) 320-2369, **Maceió.**

AMAZONAS

V **Cartuchos Mega Drive** - Sonic 1 e 2, Golden Axe 1 e 2, Shinobi, Bombo 3 entre outros. Só para pessoas de Manaus. Thiago, fone (092) 238-2232, **Manaus.**

BAHIA

R **Dynavision 3** - com 9 jogos e mais 45 revistas de games, por Mega Drive ou Super NES, pago a diferença. Patrick, fone (071) 825-1175, **Dias D'Avila.**

R **Revistas de Games** - 7 edições em bom estado, por cartucho do Mega Drive. Harley, fone (073) 248-2164, **Itapé.**

R **Master System** - com 2 controles, pistola, 3 jogos na memória e 5 cartuchos, por Super NES com pelo menos 2 controles e cartucho. Evandro, fone (075) 632-2179, **Mairi.**

R **Super NES** - com 2 controles e cartucho Mario World, por Sega CD com 2 controles e cartucho. Tiago, fone (075) 281-2597, **Paulo Afonso.**

V **Dynavision 3** - com controle TPC-1, pistola e cartucho. Marcelo, fone (071) 231-4131, **Salvador.**

R **Cartuchos Mega Drive** - Bare Knuckle, World of Illusion, Super Monaco GP e Runmarq, por qualquer outro do meu interesse. Luiz, fone (071) 249-2391, **Salvador.**

V **Streets of Rage 2** - Decapattack, Sonic, Caça-Fantasmas e outros, todos para Mega Drive. Rodolfo, fone (071) 358-7334, **Salvador.**

R **Populous** - Dark Castle, League Baseball, Greendog todos do Mega Drive, por outros do meu interesse. Rafael, fone (071) 359-7362, **Salvador.**

R **Turbo Game** - com 2 controles e 3 cartuchos e mais carro de controle remoto, por Mega Drive com controle e cartucho. Lucas, fone (071) 297-4116, **Salvador.**

V **Mortal Kombat** - por Street Fighter 2 do Super NES. Sara, fone (071) 384-0243, **Salvador.**

V **Sonic 2** - super conservado, para Mega Drive. Thiago, fone (073) 425-1237, **Vitória da Conquista.**

CEARÁ

R **Jogo de Pistola** - e cartucho Mario 1, por Street Fighter 2 ou 3, tudo do sistema Nintendo. Danilo, fone (085) 272-5388, **Fortaleza.**

R **Top Game VG 9000** - com 2 controles e 5 cartuchos, por Master System 2 ou 3, com 2 controles e cartuchos. Carlos, fone (085) 272-7420, **Fortaleza.**

DISTRITO FEDERAL

R **Batman** - e Final Fight para Nintendo, por Sexta-feira 13 ou A Hora do Pesadelo do mesmo sistema. Cézar, fone (061) 581-5648, **Brasília.**

R **Dynavision 3** - com controle, 5 cartuchos, por Master System ou Mega Drive com cartuchos. Rafaela, fone (061) 234-2559, **Brasília.**

ESPÍRITO SANTO

R **Mega Drive** - japonês, com controle e 3 cartuchos, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Leandro, fone (027) 542-2203, **Castelo.**

R **Tom & Jerry** - para Nintendo, por outro do meu interesse. Thiago Willian Dias, Rua H, Casa 9, Maringá, CEP 29160-000, **Serra.**

V **Master System 3** - com 3 controles, Alex Kidd na memória e 6 cartuchos, tudo por 315 URVs. Alessandro, fone (027) 339-4900, **Vila Velha.**

R **Street Fighter 2** - ou Mario is Missing por Joe & Mac ou Super Mario Kart. Faço negócio apenas com pessoas de Vitória. Halyson, fone (027) 327-8167, **Vitória.**

MINAS GERAIS

R **Sonic 2** - por Sonic 3 do Mega Drive. Antônio, fone (031) 855-1194, **Alvinópolis.**

V **Mega Drive** - transcodificado, com controle e 4 cartuchos, tudo em ótimo estado. Vinicius, fone (031) 444-9056, **Belo Horizonte.**

V **Master System 2** - com 2 controles, pistola e 12 cartuchos, tudo novo e na caixa com manual de instruções, por apenas US$ 150. Bernardo, fone (031) 334-5665, **Belo Horizonte.**

R **Master System** - com 2 controles e 8 cartuchos, por Mega Drive com 2 controles. Rodrigo, fone (031) 484-3306, **Belo Horizonte.**

R **Mega Drive** - com controle turbo de 6 botões, e Sonic, por Super NES com controle. Thiago, fone (031) 223-8687, **Belo Horizonte.**

C **Mega Drive** - com 2 controles, ou Super NES com Street Fighter 2. Tatiane Aparecida dos Reis, Rua Antônio Luciano Pereira, 154, Industrial, CEP 32235-010, **Contagem.**

R **Super NES** - por Mega Drive e Master System. Jaime, fone (031) 561-1841, **Itabirito.**

C **Revista VideoGame** - compro as edições 1 e 2, pago bem. Alexandre, fone (031) 683-1012, **Jaboticatubas.**

R **Top Gear 2** - por cartuchos para Super NES, como Aladdin, Simpsons ou outros do meu interesse. Fabrício, fone (031) 852-2408, **João Monlevade.**

R **Street Fighter 5** - por Street Fighter 2 do sistema Super NES. Douglas, fone (035) 821-4241, **Lavras.**

V **Super NES** - com 2 controles e 5 cartuchos, tudo em ótimo estado, preço imperdível. Ricardo, fone (035) 422-1218, **Pouso Alegre.**

PARÁ

R **Dynavision 3** - com 2 controles, cartucho e revista da Turma da Mônica, por Super NES com controle. Daniel da Silva Pereira, Pass. Joana D'Arc, 41, Pedreira, CEP 66080-300, **Belém.**

R **Street Fighter 3** e Capitão América para Nintendo + Sonic do Mega Drive, por Mortal Kombat de qualquer um dos sistemas mencionados. Carlos, fone (091) 224-8630, **Belém.**

R **Dynavision 3** - com controle, pistola, 3 cartuchos, mais Pense Bem com livro de atividades e Ferrorama, por Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Allen, fone (091) 244-3198, **Belém.**

PARANÁ

R **Dynavision 2** - com 2 controles, adaptador, 2 cartuchos, patins de botas e binóculo. Tudo por Game Gear com cartucho. Soraya, fone (041) 362-2892, **Curitiba.**

V **Mega Drive** - japonês, com apenas um ano de uso, mais cartuchos. Alexandre, fone (041) 252-7858, **Curitiba.**

R **Phantom System** - com 2 controles, adaptador, pistola e 10 cartuchos, por Mega Drive com controle e cartucho. Cristopher, fone (041) 248-4701, **Curitiba.**

C **Super NES Baby** - em bom estado. Negociaremos o preço. Moacir, fone (041) 222-9042, **Curitiba.**

R **Mega Drive** - japonês na caixa, por Super NES Baby volto dinheiro. Moacir, fone (041) 222-9042, **Curitiba.**

R **Battletoads** - por qualquer um de meu interesse. Ligar pela manhã. Thyago, fone (041) 276-5448, **Curitiba.**

V **Mega Drive** - com 4 cartuchos e adaptador, por US$ 150. Igor, fone (041) 242-8471, **Curitiba.**

V **Super NES** - impecável com 2 controles, mais Game Genie com 2 cartuchos, por apenas US$ 260. Sergio, fone (041) 253-5758, **Curitiba.**

C **Super NES** - com controle e cartucho, preço a combinar. Adonias Batista Carneiro, Av. São Paulo, s/nº, CEP 84350-000, **Ortigueira.**

R **Golden Axe 2** - Tiny Toon e Sonic 2 por Fatal Fury e outros do meu interesse. Alessandro, fone (043) 772-1493, **Siqueira Campos.**

R **Nintendo** - com controle e 4 cartuchos incluindo Street Fighter 2, por US$ 110. Marcos de Lima, Rua São Vicente, 154, Centro, CEP 87430-000, **Tapejara.**

PERNAMBUCO

R **Master System** - com óculos 3D e 7 cartuchos, mais Atari com 6 cartuchos, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Clóvis, fone (081) 475-1262, **Recife.**

R **Mortal Kombat** - e Tartarugas Ninja do sistema Mega Drive. Aparecido, fone (091) 518-3439, **Itaituba.**

R **Phantom System** - com pistola, adapatador para cartucho Nintendo e 7 cartuchos, por Master System com controle e 3 cartuchos. Leonardo, fone (081) 429-0771, **Olinda.**

R **Master System** - com 2 controles, pistola, Alex Kidd na memória e 2 cartuchos. Felipe José Santiago, Rua Santa Leopoldina, 681, Ibura de Baixo, CEP 51230-420, **Recife.**

RIO DE JANEIRO

R **Street Turbo Hyper Fight** - por 2 cartuchos de meu interesse para Super NES. Marcos Isaac Routman, Av. Roberto Silveira, 326, Praia de Mauá, CEP 25920-000, **Magé.**

V **Cartuchos Mega Drive** - Golden Axe 2, NBA (Lakers X Celtics), Volley Ball, World Cup Soccer e Kid Chameleon, todos em perfeito estado. Fabiano M. da Costa, Av. Ernani do Amaral Peixoto, 370, ap. 1114, Centro, CEP 24011-900, **Niterói.**

C **Game Gear** - com fonte de alimentação (ou pilhas) e pelo menos 3 cartuchos. Leandro, fone (021) 709-1637, **Niterói.**

R **Prince of Persia** - por Sonic 3 do Mega Drive. Márcio, fone (021) 796-6664, **Nova Iguaçu.**

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS, Rua Alice de Castro, 60 Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME
END
BAIRRO CEP
TEL. - DDD CIDADE
ESTADO ANÚNCIO R V C

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os ítens DDD e CEP da sua cidade.
Em ANÚNCIO marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

R **Bicicleta BMX** - Superstar, Atari com 40 jogos, e MSX 1.1, por Sega CD ou Super NES. Também vendo, preço a combinar. Nádia, fone (021) 205-6934, **Rio de Janeiro.**

V **Master System** - completo, com Alex Kidd na memória e Super NES, com 3 cartuchos (Top Gun, Gun Smoke, Salamander). Tudo em ótimo estado. Alexandre, fone (021) 257-5371, **Rio de Janeiro.**

R **Nintendo** - com 2 cartuchos, por Master System com 2 cartuchos. Thiago Santos Bagetti Garcia, Rua Silveira Martins, 122, ap. 105, Flamengo, CEP 22221-000, **Rio de Janeiro.**

R **Phantom System** - com 2 controles, adaptador J-72 e 13 cartuchos (Rockman 2, 3 e 4, Super Grafix, Tartarugas Ninja 2, entre outros), por 4 cartuchos de Super NES. Leandro, fone (021) 351-2324, **Rio de Janeiro.**

R **Atari 2600** - com 2 controles, fonte, cartucho com 16 jogos e bicicleta Monareta aro 20, por Phantom System com controle e 4 cartuchos. Júlio Gonçalo S. Marques, Al. da Alagoa, lote 6, quadra 49, São Gonçalo, CEP 24752-650, **Rio de Janeiro.**

V **Tartarugas Ninja** - Sonic 3 e outros para Mega Drive. Preço a combinar. José, fone (021) 205-5662, **Rio de Janeiro.**

R **Turbo Game** - com 2 controles, 2 cartuchos e Master System 3 com controle e 4 cartuchos, por Super NES ou Mega Drive com controle e cartucho. Diogo, fone (021) 778-1792, **Rio de Janeiro.**

R **Master System 2** - com controle, óculos e 5 cartuchos, por Mega Drive com cartucho. Antonio, fone (021) 390-9362, **Rio de Janeiro.**

V **Alien 3** - e Pit Fighter, Gaiares, Hell Fire, para Mega Drive e Super NES completo. Neide, fone (021) 350-4699, **Rio de Janeiro.**

V **Cartuchos Super NES** - e Mega Drive, novos e usados. Di Georgeos, fone (021) 437-6239, **Rio de Janeiro.**

V **Master System** - com 2 controles, pistola e 3 cartuchos, tudo na caixa com manual. Também troco cartucho Fantasia de Mega Drive, por X-Men, Deadly Moves ou Super Mônaco GP. Welington, fone (021) 589-7671, **Rio de Janeiro.**

V **Master Syster Super Compact** - completo, por US$ 105. Bruno, fone (021) 236-6309, **Rio de Janeiro.**

V **Game Boy** - com transformador que dispensa pilhas, manual de instruções e cartucho, por US$ 90. Kelly, fone (021) 552-6623, **Rio de Janeiro.**

V **Pit-Fighter** - e Super Mônaco GP, para Mega Drive. Adelino, fone (021) 289-9620, **Rio de Janeiro.**

V **TurboGrafx 16** - com acoplador para CD e 4 cartões magnéticos, por 150 URV. Daniel, fone (021) 580-9124, **Rio de Janeiro.**

R **Pense Bem** - com 5 livros de atividades, por Game Gear com pelo menos 2 cartuchos. Rodrigo, fone (021) 295-3640, **Rio de Janeiro.**

V **Top Game** - com Rock Man 2, 3 e 4. Ou troco por Master System. Wilson Souza Antunes, Rua Alexandre Amaral, Lote 8, Quadra N, Santíssimo, CEP 23098-120, **Rio de Janeiro.**

V **Street Fighter 2** - serve tanto para Super NES como Super Famicom, por US$ 50. César, fone (021) 593-4267, **Rio de Janeiro.**

V **Game Boy** - com Simpsons Escape from Camp Deadly, por US$ 70. Jairo, fone (021) 371-3241, **Rio de Janeiro.**

R **Cartuchos Master System** - Super Futebol e Double Dragon, por Phantasy Star ou outro do meu interesse. Rubens, fone (021) 396-6400, **Rio de Janeiro.**

R **Master System** - com 2 cartuchos, radinho a pilha, skate e revistas VideoGame, por Super NES. Marcos, fone (021) 225-3207, **Rio de Janeiro.**

R **Phantom System** - com 2 controles, adaptador e 12 cartuchos, por Star Fox ou Super Mario Kart para Super NES. Leandro, fone (021) 351-2324, **Rio de Janeiro.**

R **2 Ataris** - com 4 controles e 7 cartuchos, 4 controles de Mega Drive, 2 de Dynacom com 6 botões, e cartucho, por adapatador para jogos de Master no Mega, com pelo menos 3 cartuchos. Ana Paula, fone (021) 239-9743, **Rio de Janeiro.**

R **Computador Hot-Bit MSX** - com 4 cartuchos, cabo áudio e vídeo, por Nintendo com pelo menos 1 controle. Rubens, fone (021) 396-6400, **Rio de Janeiro.**

V **Master System 3** - com controle, cartucho e jogo na memória, por US$ 70. Allan Abreu Conceição, Rua Acácia, 69, Ipiiba, CEP 24467-110, **São Gonçalo.**

V **Mega Drive** - com 4 controles, sendo 2 turbos, por US$ 135. Grátis 2 cartuchos Alien 3 e Altered Beast. Tulio, fone (0243) 42-3349, **Volta Redonda.**

R **Master System** - com 2 controles, Sonic na memória e cartucho, por Mega Drive com controle. Wagner, fone (0243) 42-2882, **Volta Redonda.**

RIO GRANDE DO SUL

V **Cartuchos Super NES** - F-Zero, Drakkhen, Street Fighter 2, por US$ 50 cada um. André, fone (051) 231-7146, **Porto Alegre.**

R **Bike Ranger** - 18 marchas, mais Master System 2, por Super NES com 2 controles e 3 cartuchos. Heglis, fone (055) 222-2957, Duque de Caxias, CEP 97100-440, **Santa Maria.**

SANTA CATARINA

R **Mega Drive** - japonês, com 2 controles (sendo 1 turbo TPC 2), por Super NES com controle. Ricardo, fone (0473) 27-2796, **Blumenau.**

R **Walk Machine** - em perfeito estado por Sega CD. Edgar, fone (0473) 25-2330, **Blumenau.**

R **Super NES** - completo com cartucho, por Mountain Bike original. Ou vendo por US$ 150. Patrick, fone (0473) 67-0377, **Camboriú.**

R **The Simpsons Bart vs The Space Mutants** - por Tournament Fighters de Mega Drive. Felipe, fone (0495) 33-2534, **Videira.**

SÃO PAULO

R **Toca fitas** - portátil, com fone por Mini-Game Sonic 1 ou 2 ou Street Fighter. Adriano Biazi de Souza, Rua Petrolina, 2207, Jardim Mutinga, CEP 06463-200, **Barueri.**

R **Phanton System** - com controle, pistola e cartucho, por 3 cartuchos de meu interesse. Kleber Kahil, Rua Francisco M. Costa, 71, Cohab I, CEP 18605-220, **Botucatu.**

V **Master System 3** - e Nintendo 72 pinos, preço a combinar. Maurício, fone (0149) 22-3404, **Botucatu.**

R **Mega Drive** - por Super NES, volto a diferença. Diogo, fone (0124) 22-6118, **Caraguatatuba.**

V **Hi-Top Game** - com 2 controles e 5 cartuchos, por US$ 80. Rafael, fone (0124) 22-3488, **Caraguatatuba**

R **Street Fighter 2** - por Final Fight do Mega Drive. Arthur Neves Borges, Rua Dr. Nuno Silva, 393, Vila Vicentina, CEP 11960-000, **Eldorado.**

V **Bit System** - com 2 controles e 3 cartuchos, por US$ 60. Evandro, fone (0132) 53-2157, **Guarujá.**

V **Cartuchos Super Famicom** - Batman Returns por US$ 50, Hokutonoker por US$ 45. Para Nintendo Robocop por US$ 10, Soccer por US$ 7, adapatador por US$ 7 e controle Pro-3 por US$ 12. Paulo, fone (011) 208-2526, **Guarulhos.**

R **Atari Dactar** - com 8 cartuchos, por 2 cartuchos de Super NES, Mortal Kombat e outro. Alexandre Alves de Araujo, Rua Manoel Silveira Camargo, 48, São Francisco, CEP 13300-000, **Itu.**

R **Master System** - com 2 controles (sendo o original e outro PRO-1), 4 cartuchos, 26 revistas de videogame e caixas para colocar cartuchos, por Mega Drive com controle e cartucho. Alexandre, fone (011) 841-4325, **Jaraguá.**

V **Master System** - com 2 controles, pistola e cartucho. Juliano, fone (0194) 51-1038, **Limeira.**

V **Turbo Game VG 9000** - com 2 controles TPC 3 e 2 cartuchos por US$ 70. André, fone (011) 450-4219, **Mauá.**

V **Master System 3** - com 2 controles, jogo na memória e 2 cartuchos, por Super NES pago a diferença. Eduardo de Carvalho Alves, Rua Vice-Presidente Francisco Álvares B. de P., 75, Parque São Vicente, CEP 09371-530, **Mauá.**

V **Master System 2** - com controle, pistola e Alex Kidd na memória. Alexandre, fone (011) 703-0260, **Osasco.**

R **Mountain Bike** - 18 marchas, semi nova, por Super NES, com 4 cartuchos de preferência Street Fighter 2, Turtles 4 e outros. Ou por Mega Drive também com 4 cartuchos, Street Fighter 2, Mortal Kombat. Flávio, fone (011) 709-3800, **Osasco.**

R **Nintendo** - 8 Bits, com controle e 2 cartuchos, por Master System com controle. Alessandro de Souza Nascimento, Rua Argentina, 79, Jardim Nova América, CEP 06033-310, **Osasco.**

R **Castlevania 4** - ou Super Mario World e outros do Super NES, por SimCity ou qualquer um que seja de meu interesse. Tiago, fone (011)751-6762, **São Bernardo do Campo.**

R **Kick** - de Master System, por Final Fantasy do mesmo sistema. William, fone (0194) 26-2334, **Piracicaba.**

R **Kiki Master** - por Final Fantasy ou Zelda do Super NES. William, fone (0194) 26-2334, **Piracicaba.**

R **Master System** - com pistola e cartucho, por Mega Drive, Phanton System ou Pro-System. Alex, fone (011) 751-5184, **São Bernardo do Campo.**

V **Cartuchos Mega Drive** - Trophy Soccer e Street of Rage. Rodrigo, fone (011) 418-1024, **São Bernardo do Campo.**

R **Cartuchos Master System** - óculos 3D e pistola, por Street Fighter Turbo do Super NES. Almir, fone (011) 457-8346, **São Bernardo do Campo.**

R **Mega Drive** - com controle TPC e 4 cartuchos (Shinobi, Word of Illusion, Sonic e Street Fighter 2), por Super NES com cartucho. Diego Belizário de O. Souza, Rua Daphinis, 62, Riacho Grande, CEP 09830-070, **São Bernardo do Campo.**

V **Master System** - com 2 controles e pistola por 64 URVs, ou Nintendo com 2 controles, pistola pelo mesmo preço. Também troco os 2 por Mega Drive. Renato, fone (0162) 72-0414, **São Carlos.**

V **Super NES** - completo por US$ 200. Frank, fone (011) 285-2355, **São Paulo.**

R **Super NES** - com 2 controles (sendo um turbo), por computador PC ou MSX. Paulo Sérgio, fone (011) 919-6939, **São Paulo.**

R **Master System** - com 2 controles, pistola e 7 cartuchos, por Game Gear com 5 cartuchos e o aparelho que o transforma em TV. Rodrigo, fone (011) 844-5290, **São Paulo.**

R **Cartuchos Mega Drive** - Double Dragon 3 e outro, por Game Boy. Hitalo, fone (011) 834-2876, **São Paulo.**

C **ToeJam & Earl** - para Mega Drive, em ótimo estado. Ricardo, fone (011) 262-5908, **São Paulo.**

V **Super NES** - com 2 controles, baratinho. Diego, Rua J. Barros Magaldi, 679, J. S. Francisco CEP 05815. Fone (011) 246-0246, **São Paulo.**

R **Atari** - com 4 controles, 6 cartuchos, mais Top Game com 2 controles, pistola laser, 56 cartuchos, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Márcio E. Bergamim, Rua Edmeia Roland Barreiros, 115, V. Corbeli, CEP 08210-400, **Itaquera.**

R **Cartuchos Super NES** - por outros de meu interesse. André, fone (011) 883-7460, **São Paulo.**

R **Mortal Kombat** - por Aladdin, para Super NES. William, fone (011) 92-4418, **São Paulo.**

R **Master System** - com 2 controles, pistola e 3 cartuchos, por Walk Machine. Fernando, fone (011) 266-3323, **São Paulo.**

V **Game Gear** - com 5 cartuchos, ou troco por Mega Drive com controle. Eduardo, Fone (011) 242-0409, **São Paulo.**

R **Hi-Top Game Turbo** - com adaptador, 3 cartuchos, por Mega Drive com controle e cartucho. Fábio, fone (011) 952-5472, **São Paulo.**

V **CDs** - para Sega CD, Sherlock Holmes, Sol Feace e Sega Classics. Alexandre, fone (011) 810-2802, **São Paulo.**

Cartas

Uma Porrada de Game Boy

Gostaria de saber o preço do Game Boy e o nome de 15 títulos.

Joel Fabianni Fontes Filho
Fortaleza, CE.

Que dureza... 15 títulos?! Well, Joel, anote aí: Double Dragon II; Skate Or Die - Bad 'N Rad; Mega Man World; Battletoads; Tiny Toon Adventures - Bab's Big Break; Mega Man II; Prince Of Persia; Super Mario Land 2; Mega Man 3; The Jetsons; Bonk's Adventure; The Flinstones; The Simpsons - Bart vs. The Juggernauts; Adventure Island 2; The Empire Strikes Back e Darkwing Duck... Ufa! Não foi por coincidência, mas todos estes títulos você encontra na VideoGame, **nas edições 15 até a 28. Ah, o preço do portátil (sugerido pela Playtronic) é de US$ 140,00. Satisfeito?**

Promoção Super Mario Bros.

Saiu o resultado!!! 410 leitores saíram ganhando e receberão seus prêmios pelo correio. Agora é só aguardar!! Confira se seu nome aparece na lista dos 10 ganhadores da fita do filme Super Mario Bros.!

Antônio Costa L. Júnior, de Brasília, DF; Arivaldo de Jesus Silva, de Feira de Santana, BA; Elaine Martins Cardoso, de Jacareí, SP; Fabrício de Lucca Araújo Vieira, de Visconde do Rio Branco, MG; Fernando Raposo da Câmara Silva, de Recife, PE; Guilherme P. Ortiz, de Porto Alegre, RS; Maria Lúcia Pereira Bello, Itaocara, RJ; Rafael da Cunha Tolentino, de Canoas, RS; Rodrigo Aurélio Galiléia, de São Paulo, SP e Rodrigo Oliveira Ferreira, de Diadema, SP.

Lançamentos, lançamentos.... e + lançamentos

É verdade que a Capcom vai lançar o game Mega Man para o SNES, mas reunindo todas suas séries do Nintendo de 8 bits; tal qual o game Super Mario All Stars? E a Playtronic pretende lançar o Nintendo de 8 bits aqui no Brasil? Quando?

Emerson Carvalho do Amaral
Santo André, SP.

Eu gostaria de saber quando será lançado Fatal Fury Special para SNES, quantos megabits terá e qual será a softhouse?

Ramon de Oliveira Duarte
Itaguaí, RJ.

Algumas verdades e outras nem tanto nesta estória, Emerson. O cart The Willy's Wars será lançado no segundo semestre para o Mega Drive, com alguns inimigos extraídos de antigas aventuras do Mega Man do Nintendinho. Não será, portanto, um cart como a coletânea Super Mario All Stars, certo? Mas marca a estréia do robô nos consoles da Sega. Para o Super Nintendo, a Capcom planeja o lançamento de Mega Man X2, também para o segundo semestre. A Playtronic pretende lançar o console de 8 bits por aqui. A previsão inicial é de que será no segundo semestre deste ano. Quanto ao Fatal Fury Special, Ramon, ele está sendo lançado agora no Japão pela softhouse Takara. Inicialmente previu-se que teria 32 Megabits, mas no final ficou mesmo com 24. Nos EUA e no Brasil não sabemos quando chegará. É só aguardar...

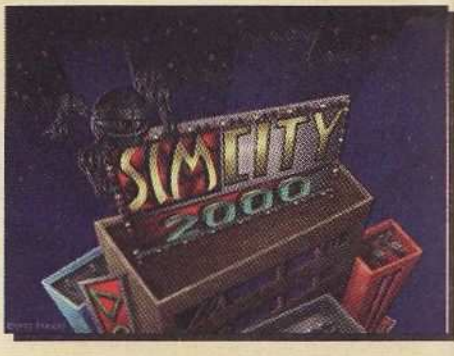
O quê?? Travou??

Se você chegou naquele inimigo infernal, terrível e que parece que não vai morrer nunca; ou se está perdido sem saber como sair da tela para mudar de fase... não arranque os cabelos!! Peça ajuda ao fabricante! Ligue para estes telefones e arrepie com os inimigos:

Dúvidas de games Mega Drive, Master System, Sega CD e Game Gear, ligue para Hot Line Tec Toy, fone (011) 260-3877.

Dúvidas de Nintendo, Super Nintendo e Game Boy, ligue para Power Line Playtronic, fone (011) 522-2177.

Dúvidas em PC-Games, ligue para Brasoft Games, fone (011) 725-3711.

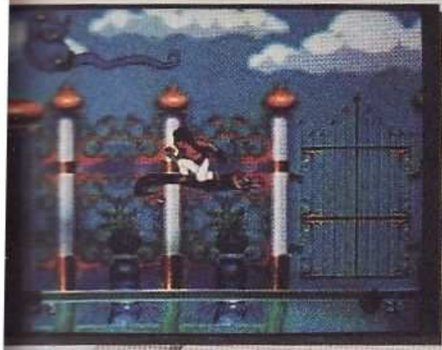


SimCity 2000

Amigos da VideoGame, parabéns pelas excelentes reportagens de PC games publicadas nas últimas edições, especialmente sobre o adventure Day Of The Tentacle e IndyCar Racing. Estavam ótimas. A propósito, estou jogando SimCity 2.000, mas sempre danço. Vocês não acham que está na hora de fazer uma reportagem com ele?

Antônio Barros
Rio de janeiro, RJ

Antônio, seus problemas acabaram. Ou quase. A matéria com o SimCity 2.000 está aí, é só conferir na seção PC. Lá você encontra muitas dicas de administração da sua cidade, e a melhor maneira para decidir a estratégia de crescimento. Falou?



ALLADIN
(Mega Drive)

Pule fases - a qualquer momento pause o game e pressione os botões nesta ordem:

A, B, B, A, A, B, B, A.

Automaticamente você passará para a fase seguinte.

JOE & MAC
(Mega Drive)

Mais vidas e continues - quando estiver com a última vida do último continue, aperte start no controle 2. Assim você terá à disposição todas as vidas e continues do jogador 2.



SILPHEED
(Sega CD)

Recarregue a energia - para recarregar a sua energia quando quiser, digite na tela de abertura:

→, ←, A, →, ↑, C, B, ↓, ←, B, A, ↑ e Start.

Tudo no controle 1.
Comece o game normalmente e quando sua energia - shield - estiver acabando, aperte **A** no controle 2 para recuperá-la.

MEGA MAN X
(Super Nintendo)

Vidas e itens - na última fase, no lugar onde você deve escalar duas estreitas colunas, use o poder R.Shield carregado e fique encostado perto de uns buracos na parede e espere até encher toda a sua energia e itens. Pronto! Agora você pode detonar Sygma.

William Silva dos Reis
Rio de Janeiro, RJ.

Power password - para ir direto à última fase com 4 Sub-Tanks, mais Power Helmets, Armor, Max Buster e Speed Boots, digite:

8 4 4 7
4 6 6 6
6 1 5 6

Luís Felipe Miguel
Porto Alegre, RS.

YOUNG MERLIN
(Super Nintendo)

Password para o final do game -
Y, B, B, ↓, ↓, →, R, Y, Y, Y, Y, B, Y, R, ↓, B

Daniel Soares dos Santos
Rio de Janeiro, RJ.

COOL WORLD
(Nintendo)

Códigos para o Game Genie -
Vidas infinitas:
G X U V T K V K;
Bombas infinitas:
S X S T O T V G.



ART OF FIGHTING 2
(Neo Geo)

Power energia -
Com Ryo e Robert: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↗, ←, C.
Com Yuri: →, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, A.
Com John: →, ←, →, ←, ↙, ↓, ↘, →, A.

R.P.F. Games
Duque de Caxias, RJ.

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda um *passwords*, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção **Game Secret**, Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

Galeria dos Feras

TIPO		GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart (3)	Daniel B. de Oliveira	**Best Time** 1'00"17 **Best Lap** 0'11"92
		F-Zero - Mute City I (2)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	**Best Time** 2'03"01 **Best Lap** 0'23"14
		StarFox (N)	Marcos Brandolt Siqueira	60.000 (100%)
		Axelay (-)		
	Hot Games	Final Fight 2 (2)	Gustavo A. Assalim	4.854.506
		Addams Family II (10)	Bruno P. Guerra A. J. E.	84.494. 550
		R-Type III (-)		
		Actraiser 2 (-)		
		Sunset Riders (2)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
		Empire Strikes Back (-)		
	Desafios	Last Action Hero (-)		
		Equinox (N)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	TERMINADO
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (7)	Equipe Thunder Game	2.254.680
		Thunder Force III (1)	Equipe Droids e Dionísio Cason	9.999.990
		Air Buster (1)	Equipe Droids	1.140.260
	Hot Games	Aliens 3 (N)	Júlio César Thomazoni	8.618.200
		Terminator 2 (6)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
		Havoc (-)		
	Desafios	Shadow of the Best (1)	Dionísio Cason	99.999.990
NES	Clássicos	RC Pro-AM (5)	Luiz Otávio G. M.	107.887
		Ninja Gaiden (-)		
	Hot Games	TMNT 2 The Arcade Game (2)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (3)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (2)	Dionísio Cason	51.546.800
		Mega Man 6 (-)		
	Desafios	Fire Emblem (-)		
MASTER	Clássicos	The Secret of Shinobi (2)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
		Sonic The Hedgehog (10)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
		R-Type (-)		
	Hot Games	Asterix (10)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters of Combat (-)		
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
	Desafios	Alien Syndrome (-)		

Putz! O Marcão, de Esteios/RS, debulhou o StarFox!! Parabéns, garoto! Outros 3 recordes caíram fora: ficaram um mês com o escore no limite. Tem recorde novo em SNES (alô, turminha da A.J.E.!), mas tem muito escore intacto! Como é que é, galera?

A Galeria está de cara nova... mas com muitos recordes bem antigos. Que tal tirá-los daí? O número entre parênteses indica quantos meses o escore está na Galeria sem ser batido. O "N" indica recorde novo e traço indica que ninguém mandou recorde destes games. Mande a foto com seu recorde - ou tela do fim do game, para os *Desafios* - para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP, NÃO ESQUECENDO de anotar no verso o seu nome, o nome e o sistema do game e a pontuação obtida. Galeria dos Feras só a VideoGame tem!!!

Shien's Revenge

TIPO: Ação/Tiro
FABRICANTE: Vic Tokai
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: 6
JOGADORES: 1

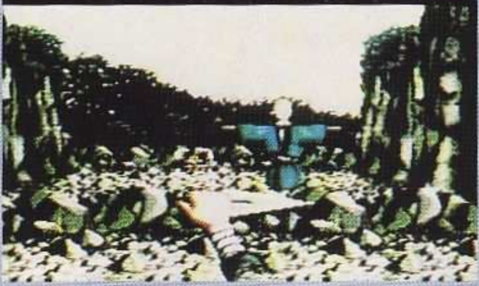


Este é um jogo da Almanic tão bom que a Vic Tokai correu para lançá-lo nos States. O game tem gráficos muito elaborados e sprites enormes. O estilo é como o Top Hunter do Neo Geo, ou seja, perspectiva em primeira pessoa em que você só vê as mãos do personagem. Na verdade, tem também a mira dos *shurikens* que você usa para atirar, mas é só. O jogo dispõe de opções bem legais com cinco tipos de treinamento e quase dez tipos de configuração de controle. De quebra ainda abusa do Mode 7 nos chefes, com bastante zoom. Pena que não dá para jogar em dupla. O uso do mouse é quase indispensável, mas a diversão é a mesma com o controle normal. A história: durante uma guerra civil, Shien e Aska são os dois últimos ninjas do seu clã lutando numa batalha feroz. No fim desta luta em que saíram vitoriosos os ninjas rivais, nosso herói Shien tem que viajar pelo mundo para resgatar sua amada.

Comandos

Y: *shuriken* - **X:** magia ninja
B: velocidade média - **A:** velocidade alta
Defesa: deixe a sua faca na frente do projétil inimigo
Ataque: é só mexer o braço de Shien como se fosse cortá-los ao meio.

Treine bastante antes de jogar sério



Inimigos gigantes nos cenários de arrepiar



Os chefes são a parte mais difícil do game



Primeira fase: entre as ruínas de um castelo, Shien se depara com um ninja mutante, Sawtooth, o primeiro chefe. É só defender os ataques e passar a faca.

Segunda fase: depois do primeiro chefe, Shien vai parar numa terra pré-histórica. Dentro de um lago, ele enfrenta peixes meio humanos e até piranhas. O boss, pasmem, é um dragão marítimo. Quando ele abrir a boca, aproveite para atirar. Se ele vier pra cima, deixe a faca onde seus dentes forem acertar e contra ataque rapidamente.

Terceira fase: agora Shien será transportado para o nosso século e lutará contra nazistas na Segunda Guerra Mundial. Não economize magias, pois ninguém está para brincadeiras. O chefe, um fantasma, é fácil, não se preocupe!

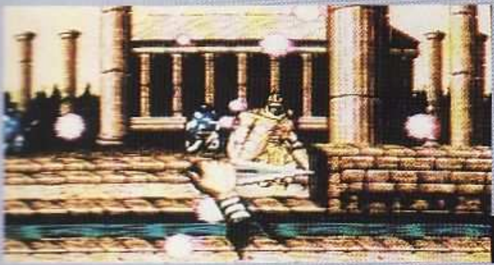
Quarta fase: na Mongólia a coisa esquenta. Preocupe-se mais em desviar das flechas do que matar os mongóis. O boss, como sempre, é baba.

Quinta fase: passe a faca nas cobras e insista bastante, pois a fase é difícil mesmo. Atire bastante nos sub-bosses morcegos e não economize magias.

Sexta fase: se você chegou até aqui, parabéns!! Agora, falta pouco para acabar com o mestre do tempo e salvar Aska!

Passwords da versão japonesa

2ª fase: YMFULEA KORR1IG
3ª fase: ZXXARY5 RKQURYX
4ª fase: RPK7RPI APE5D7Z
5ª fase: XHF4U5S 4NZR1IG
6ª fase: GNYY35K 30MQ1IQ



Abuse das magias na última fase

A série de luta de maior sucesso ganha mais uma continuação caseira: Super Street Fighter 2. Mesmo com o Super Street Fighter 2 Turbo disponível já nos Arcades, a versão para os consoles não perdeu a força, possibilitando ainda muitos contras... O game para o Mega Drive vem com a "pequena" quantidade de 40 megabits de memória!! Seria um exagero? Se a versão Super Turbo estivesse embutida no cartucho a resposta seria não. Mas não é o que acontece. Os gráficos estão bons, olhando de longe até parece o Arcade, com colorido surpreendente e movimentação razoável. O tamanho dos lutadores, como sempre, é um pouco menor que o tamanho 'clássico' e a tela também é menor. Agora o som é aquela coisa, arght, simplesmente muito feio! As músicas dos cenários parecem desconhecidas com vozes roucas e embaçadas. Sugestão: jogue ouvindo outras músicas... Afinal, o game é bom!!! O destaque está na abertura, idêntica ao Fliperama (tampando os ouvidos, é novas!). Outra boa nota fica pela quantidade de opções de fights: Super, Versus Mode, Group Battle, Tournament e Challenge. Ainda é possível escolher até quatro estrelas de velocidade, uma boa para quem se acostumou com o Turbo.

Fotos: Daumer de Giuli



Super Street Fighter 2

TIPO: Luta
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 40 Megabits
FASES: 16
JOGADORES: 2



Quem são as novas feras

FEI LONG



Rekka Ken: seqüência de até três socos ↓ → + soco.
Rising Dragon Kick: ← ↓ ← + chute.

CAMMY



Spinning Knuckle: ← ↓ → + soco.
Front Kick: → ↓ → + chute. **Cannon Drill:** ↓ → + chute.

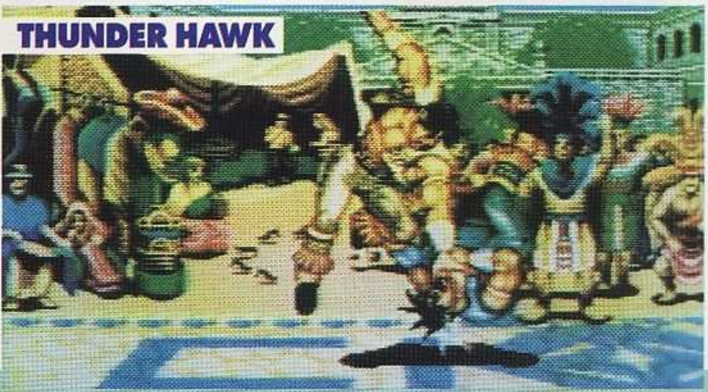
Hyper Fist: ↓ ↑ + soco.
Max Out: ← → + soco. **Double Dread Kick:** ← → + chute.

DEE JAY



The Hawk: os três socos simultâneamente durante o pulo.
Thunderstrike: → ↓ → + soco. **Storm Hammer:** 360° + soco.

THUNDER HAWK



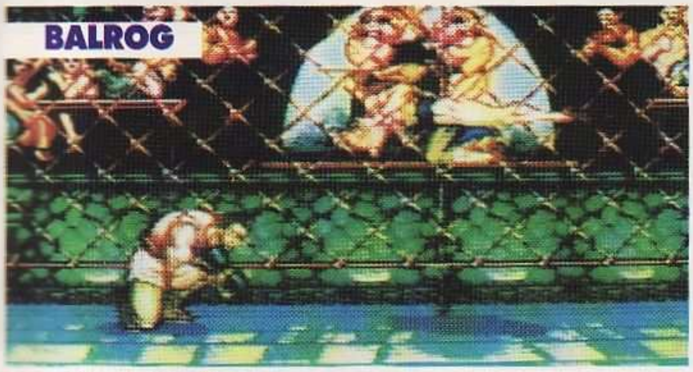
Novos Golpes, Velhos Personagens



Red Fire Ball: ← ↓ → + soco.



Kioken: ← → + soco.



Shoulder Butt: ↓ ↑ + soco.



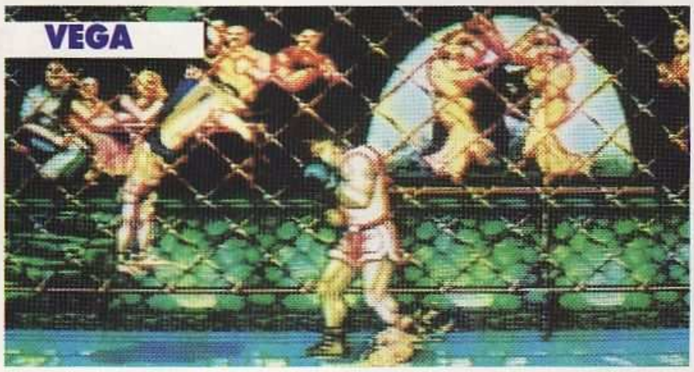
Flying Psycho Fist: ↓ ↑ + soco.



Beast Leap: ← → + chute.



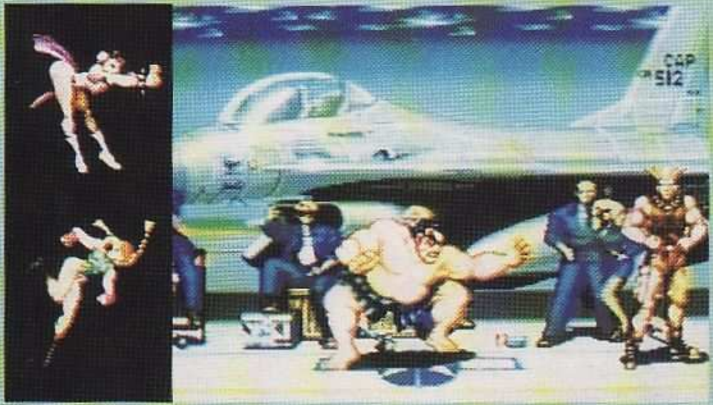
Siberian Suplex: 360° + chute (perto).
Siberian Bear Crusher: 360° + chute (longe).



Claw Thrust: ↓ ↑ + soco.

Final Especial

Para ver o final especial, você terá que jogar no nível mais difícil escolhendo sempre o mesmo personagem.



LKC NA CABEÇA



Era só o que faltava !
A LKC agora vai estar na sua cabeça a hora que você quiser.
Isto porque só lá você vai encontrar os bonés mais transados que existem, d
NBA, NFL, NHL e COLLEGE.
Então passe rapidinho em uma de nossas lojas e conheça a nova coleção.
LKC, o que já era legal, ficou ainda mais.







E como se isto não bastesse, você ainda vai encontrar chaveiros, blusas, jaquetas, camisetas, flâmulas e tudo mais que só os americanos podiam comprar.
Mas vá correndo porque você não vai querer ser o último a ter todas estas novidades !



IMPORTAÇÃO PRÓPRIA

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

AGUARDEM: MULTIMÍDIA NA LKC

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 204-0798/2589
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC FLORIANÓPOLIS - SC NOVA
R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-080

LKC POUSO ALEGRE - M
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-419
LKC BRASÍLIA - D
SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-908
LKC BELÉM - P
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414 FA
LKC SALVADOR - B
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-517
LKC FORTALEZA -C
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/254
LKC JOINVILLE - S
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FA
LKC CAXIAS DO SUL - R
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-179
LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA
Estrada União e Indústria, 1003
LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-105

O FUTURO JÁ CHEGOU NA LKC





Agora você encontra na LKC a novidade que esta dominando o mundo:
Programas para computadores MULTIMÍDIA.
São jogos, aplicativos, shareware, demos e educacionais para seu PC, todos em CD-ROM.
E se seu computador ainda não é multimídia vá conhecer os mais modernos KITs de CD-ROM.
Venha para o futuro ainda hoje com a LKC !

LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

O clássico RPG de livro ganha adaptação chocante e completa. Um arraso!!

Fotos Daumer de Giuli



Um "pega nas sombras" paga as contas

Um shadowrunner vive das falhas deste estranho mundo novo. Ele não possui nome nem identidade, apenas habilidade e coragem necessárias para fazer os trabalhos perigosos. Mas agora o assunto é pessoal: você terá que descobrir quem matou seu irmão Michael. Isso vai te levar das ruas de Seattle às cavernas da terra selvagem Salish Sadhe. Você e seu time terão de fazer de tudo, desde "street fights", até invadir sistemas de grandes corporações para descobrir o como e o por quê da morte de seu irmão. E não importa que isso custe toda a mágica e tecnologia que você possa comprar...

Este game animal que apareceu primeiro no Super NES, chega agora com intensidade total para o Mega Drive. Para quem não sabe, Shadowrun é um Role Playing Game de livro muito conhecido entre os RPGmaníacos dos States e até aqui do Brasil. Em comparação à versão do Super NES, este aqui está bem mais completo, transmitindo a sensação de se estar jogando com mestre e tudo mais. Sendo baseado na segunda edição do livro de regras de Shadowrun, você tem mais armas, mais magias, mais *cyberware*, mais shadowrunners para contratar e mais inimigos para matar. De quebra os cortes absurdos que Nintendo fez na primeira versão desta vez caíram fora. O cart tem certos eventos que acontecem aleatoriamente, fazendo com que uma partida nunca seja igual a outra. Enjoy it man!!

Comandos Tecnológicos

Direcional - move seu personagem, escolhe uma opção
Botão A - atira, usa magia (quando selecionada)
Botão B - mira o adversário
Botão C - muda para outro personagem
Start - inventário, sai da tela de opções

Nas sombras

No ano de 2050 é comum dar "upgrades" tecnológicos ao corpo humano. Interface direta com os computadores e membros cibernéticos foram o primeiro passo. Logo, uma enorme rede que liga todos os computadores chamada **The Matrix** entrou on-line, juntamente com a habilidade de acessar os dados via realidade virtual. Depois, quando a magia voltou ao mundo, veio o despertar. Elfos, duendes, orks e trolls abandonaram seus disfarces humanos, e encantamentos místicos tornaram-se possíveis mais uma vez. Magos e shamans, cada um com seu tipo de magia, começaram a aprender como fazer o plano astral obedecer às suas vontades.

Shadowrun
TIPO: RPG/Action
FABRICANTE: SEGA
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1







Tela do inventário

Clips: mostra quantos cartuchos de munição você tem, recarrega a arma ou distribui a munição entre os integrantes do time.

Attribute/Skills: aqui você vê as qualidades da personagem que são explicadas no rodapé da tela. No hotel, use o Karma para subir de nível as que você achar interessante. Você ganha Karma toda vez que mata um certo número de inimigos.

Cyberware: traz a lista dos upgrades cibernéticos de um personagem. Cuidado! Se for um mago ou shaman, quanto mais **cyberware** menos as magias funcionam.

Magic: se o personagem for um shaman ou mago, aparecerá a lista de magias que você aprendeu. Caso contrário, mostrará as defesas físicas e mentais contra a magia da personagem.



Combate no ciberespaço

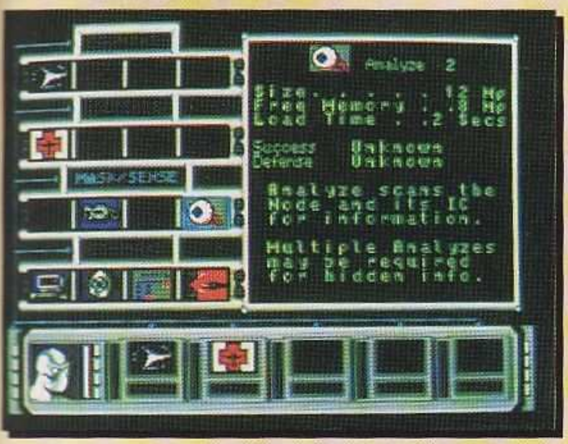
Direcional - escolhe o programa
Botão A - ativa o programa ofensivamente
Botão B - ativa o programa neutro
Botão C - ativa o programa defensivamente

Pocket Secretary: é similar a um *digital diary* com grandes melhorias.

- **Note Book:** as dicas para que você progrida no jogo estão aqui, junto com as ordens do seu serviço atual (se tiver) e as listas das pessoas que você pode contratar ou fazer negócios.

- **Group Itens:** mostra ítens. Como o visto para entrar na terra selvagem ou um pacote que você tenha que entregar.





- **Cyber Deck:** assim que você achá-lo nas coisas de Michael, é possível examinar seus programas. Você terá que comprar ainda um **Datajack** para entrar no ciberespaço.

- **Dismiss Runner:** se livra prematuramente de um shadowrunner contratado.

- **Save/Load:** grava ou carrega até duas baterias. Só é possível se for na rua e fora de combate.

Começando o jogo

Fotos Daumer de Gaal



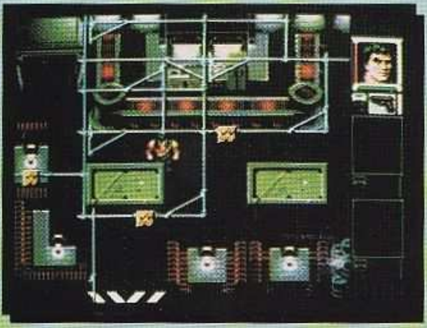
Decker - bom com computadores



Seu irmão é massacrado em Salish Sadhe.



No começo pegue serviços fáceis como escolta de VIPs e entrega de pacotes. Elimine ghouls com armas mais poderosas.



Pena que não dê para jogar um bilharzinho entre um serviço e outro.

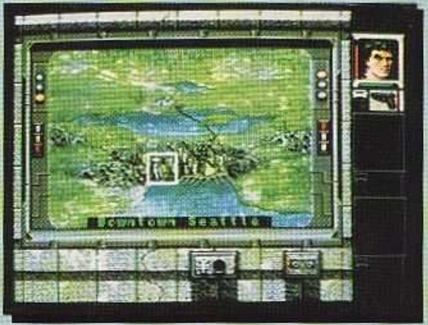
Depois de assistir a morte de seu irmão pela Tri-Vid, Joshua (você) gasta seus últimos nuyens (moeda corrente) para ir a Seattle. Sua primeira pista está em Redmond Barrens, no Stoker's Coffin Motel, pois foi lá que Michael dormiu pela última vez. Para conseguir os 250 nuyens que o gerente do motel pede para liberar as coisas de Michael, você terá de fazer contato com o "Mr. Johnson" local, Gunderson, que está na Jump House. Os "Mr. Johnsons" são pessoas que não querem se indentificar e contratam shadowrunners para fazer trabalhos sujos. Com as coisas de Michael você tem ainda mais pistas e agora todas as áreas de Seattle estarão abertas para você explorar. O primeiro passo é ver o quê Tabatha Shale, em Down Town, tem a dizer.



Escolha o arquétipo: Samurai - bom com armas ou...



... Shaman de tótem do jacaré - bom na magia.



Visão de todas as áreas.



Faça contatos e mais contatos.

Joe e Mac estréiam no Mega Drive com uma versão parecidíssima com a original do Super NES. As diferenças estão no som, na movimentação que tornou-se mais lenta e o mais legal: a chance de escolher dois caminhos diferentes no final de determinadas fases. A história é manjada. Um grupo de pentelhos entrou na aldeia da dupla e raptou toda a mulherada. Os dois, que de bobos não tem nada, pretendem salvá-las para ganhar beijinhos como recompensa. Safadinhos, não? Finalmente a galera fã dos 16 bits poderá curtir um game que antes era exclusividade dos adeptos do sistema Nintendo.

Fotos: Daumer da Giuli



Comandos

O controle é configurável. Confira uma das opções:

Botão A
pulo duplo
Botão B
tiro
Botão B apertado
tiro forte
Botão C
pulo
Botão C 2X
pulo duplo

Joe & Mac

TIPO: Ação
FABRICANTE: Takara
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 2







Fase 1



Boss - um enorme dinossauro quer atrapalhar seu salvamento. Posicione-se no local da foto e atire rodas com botão B no infeliz!

Fase 2



Boss - se você é vegetariano não vai gostar deste inimigo. Uma planta carnívora!! Agaiche-se ao lado onde ela não te alcançará e dispare tiros fortes seguidamente. Fique esperto com as investidas da faminta.

Fase 3



Agora 2 caminhos diferentes. Escolha o B!
Boss - acerte o pterodáctilo com um pulo seguido de um tiro forte. Quando atingido o bicho fica nervoso e dá um vôo rasante. Nessa hora, pulo duplo.

Fase 4



Boss - atire nos golfinhos no local da foto. Infelizmente você vai levar umas chapuletadas. Depois nova chance para escolher o caminho. B de novo!

Fase 5



Boss - espere o bicho espirrar água, pule e acerte um tiro forte na cabeça. Cuidado com os peixinhos que ele solta: para não ser atingido corra o mais rápido que puder!

Fase 6



Boss - o tatuzão espinhudo fica rolando o tempo todo de um lado para o outro. Fique esperto! Sempre que ele estiver longe mande bala, ou melhor, osso!!

Fase 7



Boss - um mamute é o próximo inimigo que vai te pentelhar. Cuidado com as pedras que ele joga e com as que chovem. Fuja e arrepie tiros fortes na cabeça dele.

Fase 8



Boss - uma ossada de dinos?? Que coisinha!! Suba na plataforma para atirar na cabeça do esqueleto. Cuidado!!! A ossarada morde!! É mole? Fuja com pulos para não virar osso também...

Fase 9



Boss - o ponto fraco deste "não-é-a-mamãe" é a cabeça! Atire ali e também nos dininhos que ele lhe manda...

Fase 10



Boss - esse doidão aí é o último - ufa! - Boss. Pule as larvinhas (Argh!) que ele solta pela boca - ô carinha nojento - e debulhe tiros nas fuças dele.



O maior sucesso dos arcades agora tem golpes especiais. Aprenda-os

A Capcom não descansa. Não satisfeita com a performance do Super Street contra o Mortal II (nos States, a galera dos arcades prefere os segredos e o sangue do Mortal Kombat II à estratégia do Street), a Capcom redefiniu o Super Street, dando mais golpes aos personagens e entrando no embalo do Neo Geo, com golpes Super Turbo acionados por uma segunda barra de energia. Já na apresentação, além das participações das gatas Chun-Li e Cammy, aparece o feião do Akuma, o inimigo secreto que precisa desesperadamente ir ao cabelereiro. Nesta quinta versão de SF2, os personagens antigos e novos estão ainda mais balanceados, por exemplo: Chun Li e T. Hawk têm um golpe anti-voadora, Dhalsim faz um Yoga Flame para cima, Fei Long tem um chute anti-magia estilo Cammy, sem contar os Super Turbos, que podem virar uma luta quase perdida. Confira os detalhes!

Fotos Daumer de Giulli



Super Street Fighter II Turbo

TIPO: Arcade
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: Indefinidas
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2



O MISTERIOSO AKUMA

Talvez a maior novidade desse Street seja um novo boss, o tal do Akuma. Se você chegar no Bison sem usar continues (com a mesma ficha), ele aparece, detona o chefão tailandês e é com ele que você luta. Demais, não? Só tem uma coisa: devido ao pouco tempo que tivemos com a máquina, não sabemos se o cara aparece mesmo ou se é só boato. Em todo caso, a dica está aí para quem quiser conferir.

Se liga!! Super Turbo!

Os golpes Super Turbo adicionam estratégia ao jogo, sendo que, se forem bem usados, podem virar o jogo ou, se mau utilizados, podem deixá-lo numa posição de desvantagem e levar ao contra-ataque do oponente. Alguns deles são fáceis de desviar de longe, como o de Fei Long e o do nosso herói Ryu. Já outros, como o do Sagat, Cammy, Ken e o nosso vilão M. Bison, vão te buscar do outro lado da tela. Mas todos são "killers" quando acertam, principalmente os que agarram, como os do Zangief e do T. Hawk.

Ken está irreconhecível em matéria de chute. São três tipos que fazem dele o personagem com mais golpes especiais.



Fotos Daumer de Giulii



SUPER: dois shoryukens + botão de soco

Cammy, a inglesinha mais gata do jogo (é a única!), é basicamente a mesma.





SUPER: dois shoryuken + chute.



Fei Long, o nosso ídolo Bruce Lee, está mais rápido e nervoso como sempre

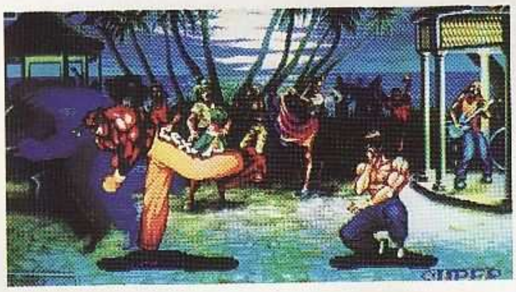




SUPER: dois Hadouken + soco

Dee Jay está tão mortal quanto Guile e tem um chute novo parecido com o de Chun Li.





SUPER: carregar para trás, para frente, para trás, para frente + chute

Balrog aprendeu a correr e dar soco embaixo.





SUPER: carregar para trás, para frente, para trás, para frente + soco

Toma Hawk está rápido até demais pro seu tamanho, mas pouco mudou desde a última versão.





SUPER: dois 360 graus + soco

Vega continua com umas tendências meio estranhas, mas agora ele tá pegando mais leve.



Fotos Daumer de Giulli



SUPER: no primeiro movimento, ele agarra na parede e depois é só colocar pro lado e jogar com o soco forte. Para isso carregue diagonal trás baixo, diagonal frente baixo, diagonal trás baixo, diagonal frente cima + chute.

Ryu está no mesmo esquema de magias fortes e desenvolveu um soco de cima para baixo que pega três vezes.





SUPER: dois hadouken + botão de soco.



O triste fim das apelações

É verdade, a mamata acabou. Quem jogava na base da apelação se ferrou, pois o time da Capcom deve ter jogado bastante Neo Geo e uma das influências do Street foi o esquema do Art of Fighting 2 de poder se recuperar dos agarrões levando pouco ou nenhum dano de energia. O que será do Guile agora? A resposta é simples: vai ser só na base da habilidade, com todo mundo.

M. Bison não mudou quase nada desde o primeiro Super Street, apenas leves mudanças no Torpedo Attack, que pega só uma vez.





SUPER: carregar para trás, para frente, para trás, para frente + chute

Sagat está mais rápido. Seu Tiger Uppercut acerta até cinco vezes.





SUPER: dois Shoryukens + soco

Olha os 8 bits aqui outra vez: Tico e Teco, os esquilinhos travessos de Walt Disney, estão de volta em uma nova aventura para a galera do Nintendinho. Desta vez a turminha dos Rescue Rangers deverá correr atrás de pistas, perseguindo Fatcat, um perigoso vilão que pretende bagunçar o mundo. O game é legal demais, com som muito bom e, jogando com um parceiro - afinal Tico sem Teco é como morangos sem chantilly - a diversão é dobrada. A dificuldade é fraquinha, o que acaba tornando o jogo recomendável para iniciantes em videogame. Mas mesmo assim o cart não deixa de ser interessante para todos os fãs do NES.

Tito e Teco atacam novamente. E aprontam demais. Confira!

Fotos Daumer de Giulli



Chip'n Dale - Rescue Rangers 2

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 9
JOGADORES: 2

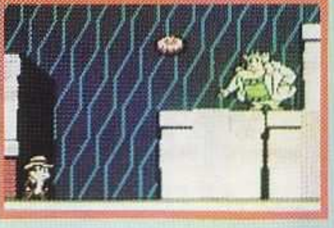

som 8


9 jogabilidade


gráficos 9

Fases de bônus

As fases de bônus são iguais em todo o game: o negócio aqui consiste em jogar a bola para o alto (botão B + cima). Se acertar a estrela dourada você ganha duas vidas. Se acertar a prateada ganha uma. Errou... bau-bau! A encrenca é que esta fase é secreta e suas passagens estão espalhadas pelo game. Aqui, Monterey joga doces que valem energia.



Itens

RR quadrado: 50 = 1RR redondo
RR redondo: 3 = 1coração; 5 = +1
Doce: enche sua energia
Estrela prateada: 1 vida
Estrela dourada: 2 vidas

Escolha

A partir daqui você pode optar pela fase que irá jogar primeiro. Escolha entre Clock Tower, Western World ou Future World.



Western World

Cuidado dobrado aqui: não caia do vagão e seja rápido para desviar das pedras que despencam.



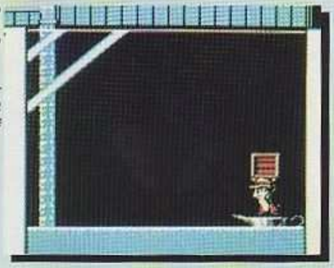
Comandos

Botão A
pulo
Botão A + baixo
desce plataformas
Botões A + B
joga objetos no ar
Botão B
joga objetos
Botão B + cima
joga objetos para cima
Botão B + baixo
pega objetos
Baixo segurando caixas
esconde-se atrás delas

O JOGO

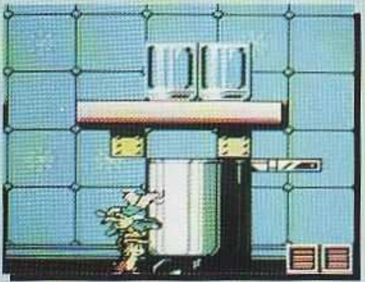
Kitchen

Fotos Daumer de Giulli

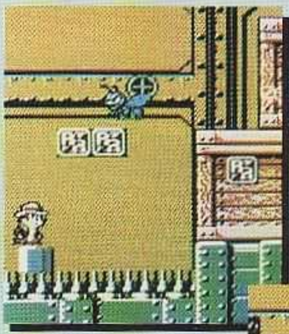


Uma estrela sobre o inimigo indica que ele está zonzo. Com o comando de pegar objetos agarre-o e atire-o nos carinhas com botão B. Siga em frente.

Pule para cima da caixa - botão A - e fique em cima da lâmpada enquanto a pia enche. Deste ponto pule para o outro lado para conseguir passar.

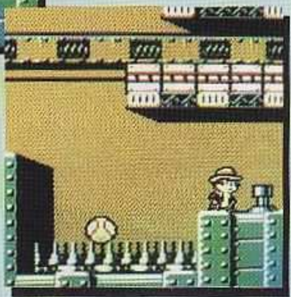


In the ship

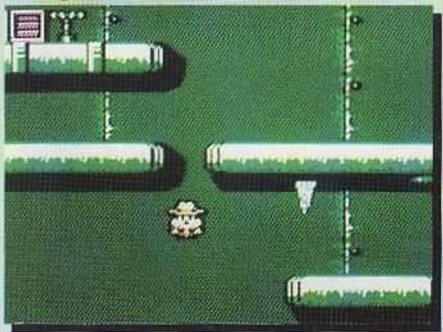


Jogue o bloco cinza para passar pelos espinhos. Moleza.

Atire a bola para chegar até o pino para abrir a porta e catar energia com Monterey.



Frigorífico



Se não quiser virar picolé, saia da geladeira em, no máximo, 3 minutos.

Ghost House



Neste trecho o problema é o breu e os fantasmas invencíveis. Ande com cuidado e sem pressa e conseguirá passar. Entre no buraco de baixo para pegar energia e no de cima para cair fora.

Hyper Tips

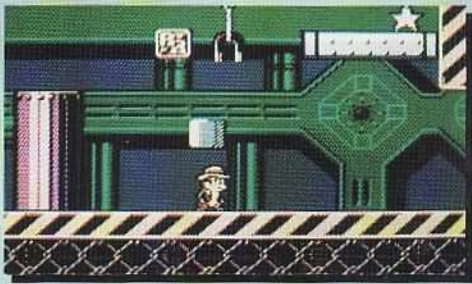
- Quase todos os chefes podem ser destruídos se você apenas desviar de seus ataques e contra atacar com as próprias armas deles. Abuse também das caixas e outros objetos que pintarem na tela.
- Uma boa parte dos RR's quadrados está escondida atrás de caixas. Jogue todas as caixas que encontrar pela frente e pegue o ítem.
- Cuidado! Algumas caixas tem inimigos escondidos dentro. Fique esperto: se a caixa mexer caia fora.

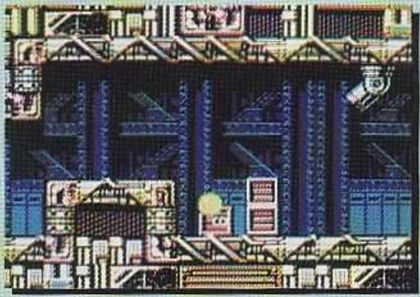
Clock Tower

Os inimigos que têm colher rebatem as caixas que você joga. Tome cuidado para não ser atingido e ataque só quando der.

Future World

Leve o bloco cinza ao imã. Apertando o botão B + baixo fica fácil. Depois, com o botão A, pule neste bloco para pegar uma vida na plataforma.



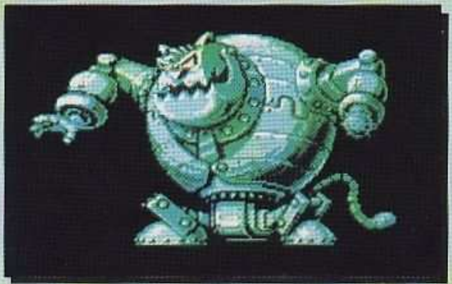


Fatcat Factory

Carregue as caixas e esconda-se atrás delas para se proteger das balas dos canhões. Só passe quando tiver chance.

Chefão

Fatcat é um covarde e não tem coragem de te enfrentar. Portanto ele mandará um robô em seu lugar. Derrotá-lo é baba: desvie de seus ataques até que ele caia em cima das bombas que ficam despencando do alto da tela.



Aladdin pediu ao gênio para ser bom no Master. Veja o que o gordo aprontou

O sucesso de cinema do ano passado rendeu um incrível jogo de Mega Drive. Agora chega com atraso para o Master System, já que é uma adaptação do Game Gear mas valeu a pena esperar, pois o cart está demais! Se o Master não duplica a excelente animação da versão do Mega Drive, isso foi contornado com uma boa animação e um esquema de jogo que segue fielmente a história do desenho. O melhor de tudo é que os programadores pegaram algumas idéias do clássico Prince of Persia, que deixaram o game com a jogabilidade lá em cima se comparado aos outros de Master. A atenção para certos detalhes dá gosto de ver, como a perspectiva dos prédios de Agrabah que mudam quando você se desloca. O único defeito do cart é ser extremamente fácil, um desperdício. Vamos ao game?

Fotos Daumer de Giulli



Disney's Aladdin

TIPO: Action
FABRICANTE: SEGA
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1



Comandos

Botão 1: atirar as pedras
Botão 2: pulo
Dois toques no direcional para frente: corre
Correr e apertar botão 1: escorregão

Aladdin agarra nas plataformas sozinho, é só pular no lugar certo!

AS FASES

Nas ruas de Agrabah 1

Bem facinha, esta fase é só uma apresentação do cart. Depois de ser pego roubando pão, Aladdin terá que fugir do guardinha pentelho pulando os buracos e desviando dos barris.


Cuidado para não cair nos buracos.


A maçã enche um coração de energia, e o pão enche dois.

Nos telhados 2

Você encontra a princesa disfarçada de mendiga e os dois fogem pelos telhados de Agrabah. Quando Aladdin já estava conquistando a princesa Jasmine, os guardas atrapalham e levam Al preso por ordem de Jafar.

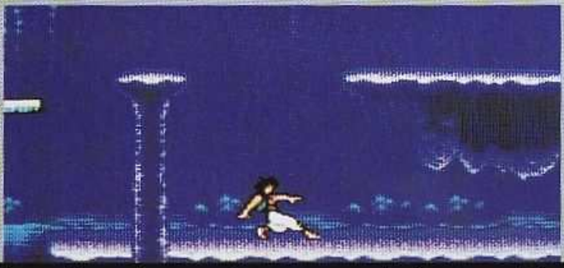

Cena romântica no topo da cidade.


Não se preocupe com Jasmine, ela sabe se virar!

Na caverna da lâmpada 3

Na prisão Jafar aparece disfarçado e oferece a você que pegue a lâmpada mágica em troca da liberdade. Na caverna, abra as portas, ou com a chave, ou atirando uma pedra na fechadura que está na parede. Aqui você encontrará o tapete mágico. Siga-o mas não encoste nos tesouros que estão espalhados no chão, pois isso desencandeará uma reação nervosa da caverna. Quando conseguir a lâmpada, o macaco Abu vai colocar tudo a perder e vocês terão que fugir no tapete.

Fotos Doumer de Giulli



Para não perder energia, passe agachado nos espinhos



Não encoste nos tesouros senão a caverna cai

No palácio do Sultão 4

Presos na caverna, Aladdin e Abu convocam o gênio e ele os tira dali. Aladdin pede ao gênio que o transforme num príncipe para conquistar Jasmine. Parte para o palácio para uma audiência com o sultão. Abasteça seu estoque de pedras saindo e voltando da tela pois elas reaparecem.



Para abrir a porta, jogue a pedra na parede



Atire nos guardinhas e passe reto!

No tapete com Jasmine 5

À noite, Al (disfarçado de príncipe Ababwa) vai ao terraço falar com Jasmine, e para convencê-la do seu amor a convida para uma volta no tapete. Aproveite para ouvir a musiquinha do filme bem executada. Desvie dos pelicanos, dos raios e do cavalinho.



Cuidado para não bater nos prédios!

Atrás de Jafar 6

De volta ao palácio, o papagaio de Jafar rouba a lâmpada! Vá atrás de Jafar desviando das suas magias e das falhas geográficas do palácio. É a fase mais difícil do jogo, ou a menos fácil se você preferir. Não vacile nas magias de fogo de Jafar!



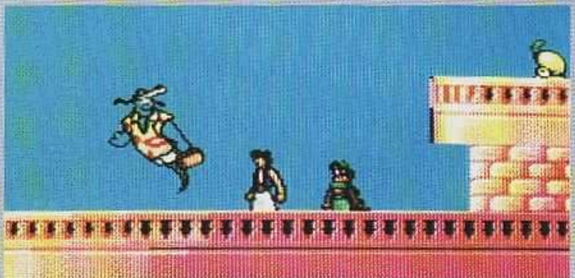
Capriche ao pular os buracos

Confronto final com Jafar 7

Com o poder da lâmpada, Jafar torna-se um mago poderoso. No final Aladdin engana Jafar e o transforma num gênio. Como último desejo, Alá liberta o gênio da maldição. O Sultão muda a lei e Aladdin e Jasmine podem se casar.



Espere a seqüência de fogo em cima e vá empurrando a cobra



The End

SIM CITY 2000

S Y L V I O   D E U T S C H



O clássico simulador de cidades ganha nova versão, muito m

SimCity foi um dos jogos mais famosos de todos os tempos. Logo virou um clássico, lançando um novo padrão em simuladores. Passou anos sendo jogado, o que é incrível no mundo da informática. Mas acabou ficando ultrapassado e seus muitos adoradores aguardavam ansiosamente a nova versão. No final de 1993 ela chegou: SimCity 2000, que foi logo um sucesso de vendas. Porém muitos o abandonaram, cheios de frustração, porque não conseguiam jogar. SimCity 2000 é complexo... mas não complexo demais. Não é dos games que se sai jogando, é preciso gastar algum tempo para o conhecer direito. Agora você constrói cidades tendo que se preocupar também com saneamento básico, highways e metrô, entre outras novas características. Mas é brilhante, vale ser conhecido. Entre muitos lances legais, dá até para continuar a evolução de uma cidade já montada do "velho" SimCity. Demais!! Confira agora as principais dicas para jogar bem!



A cidade, em 1936: já com problemas de poluição

O primeiro passo é o funcionamento do menu. Clique numa das opções de cima e espere um instante com o botão apertado. Surgirão as opções deste menu. Todos os menus de ferramentas vão recebendo novas opções a medida que o tempo passa e novas descobertas são feitas. Fique de olho nas manchetes dos jornais! (Assegure que a opção Extra! esteja marcada no menu *newspaper.)*



O subsolo, em 1936: falta água na região central...

Equilibre a quantidade de áreas residenciais, comerciais e industriais. O ideal é por volta de metade das áreas sendo residenciais, com um quarto para cada uma das outras duas.

Cuidado com a grana (***NÃO*** faça empréstimos. Livrar-se deles é uma barra!). A cada 50 anos as usinas explodem (termina sua vida útil) e precisam ser substituídas. Uma idéia é jogar sem desastres *(no disasters* no menu *disasters)*, daí elas não explodem mais.



... e em 2.237: além da água, vê-se o metrô (verde)

Tente construir quarteirões de 4x4. Os prédios maiores chegam a 3x3, mas os arcologies do futuro têm 4x4. Com quarteirões deste tamanho, as reformas na cidade são minimizadas. Este mesmo planejamento vale para outras coisas: é saudável já deixar espaço para trilhos e highways (2x2).



Em 2064, close da saída do túnel sob o aeroporto

Poluição também é problema sério. Coloque áreas verdes para minimizá-la. Construa as usinas de força bem longe da cidade, de forma que esta só as alcance quando

já houver usina de fusão nuclear, que não polui. Não deixe de criar áreas verdes na cidade.

Atenção no encanamento. Leve canos para todos os quarteirões. Coloque bombas d'água perto do rio de onde saem os canos. Os canos da cidade inteira podem ser interligados. Não faltará água se você colocar caixas d'água suficientes para armazenar para os momentos de seca" Coloque centros de tratamento de água junto do rio ou lago de onde a água sai, quando forem inventados. Use estações de dessalinização nas praias (se sua cidade for à beira-mar).

sofisticada

Não coloque construções públicas (exceto escolas. Destas, quantas mais, melhor) a não ser que apareça a mensagem da população pedindo. Quando isso ocorrer, tente atender o pedido bem depressa.



Um monstro ataca a cidade. Acione polícia e bombeiros

Use ônibus (basta colocar as estações), trilhos de trem (e, quando for inventado e você tiver grana, o metrô) para diminuir o tráfego nos locais onde ficar crítico. Mais para a frente, highways também ajudam, apesar de caras.



Close dos Arcologies, complexos habitacionais em 2.565

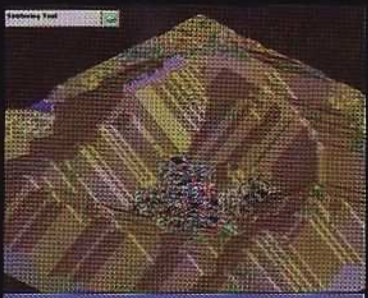
Para fazer pontes com highways, é preciso acertar o terreno da margem de forma que o solo termine no limite de um trecho da construção, senão a ponte não pode ser feita.

Consulte com regularidade os balõezinhos com interrogações no quadro do orçamento que surge todo começo de ano. Siga as sugestões dadas ali (menos a do sujeito da grana, que sempre quer subir os impostos!). Os livros junto dos balões também são úteis. O segundo é importante, é ali que se destina verba para campanhas da prefeitura.

Assim que instalar a delegacia, corpo de bombeiros, hospital e escola, vá no orçamento (tecla com $ no meio do menu) e baixe a grana destes quatro. Depois, vá subindo essa grana quando a situação for ficando mais difícil. Isso é tão importante quanto construir novos prédios.

Muita atenção com o crime. Ele diminui o desenvolvimento da cidade. Vale a pena tirar um quarteirão para colocar uma delegacia nos locais mais problemáticos, que ocorrem principalmente em áreas industriais e de arcologies.

Arcologies já contêm áreas residenciais, comerciais e industriais para seus habitantes. Por isso, vá controlando as barrinhas de demanda e coloque os arcologies substituindo a área que tiver demanda menor. A tendência é ocupar áreas comerciais primeiro, depois industriais e por fim residenciais.



Volcano City, que vem como demo: construída na cratera de um vulcão!

No final, a cidade ficará praticamente só com arcologies e áreas residenciais (além dos edifícios públicos, é claro).



Fabricante: Maxis Games, 1993
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Configuração mínima: PC-AT 386 25 MHz, 4 Mb RAM, VGA, mouse
Gráficos: 640 x 480, 256 cores
Som: alto-falante interno, principais placas de som.
Controle: teclado e mouse

GAME RADICAL

Este mês o GAME RADICAL faz uma homenagem
que vem, quem sabe, faremos um "Espec

1 Luís Gustavo Orlandini
Campinas, SP.

2 Leonardo Teixeira
São B. do Campo, SP.

3 Leandro Brum Fonseca
São Lourenço do Sul, RS.

4 Rodrigo Paula Campos
Niterói, RJ.

5 Caio Vinícius Catalano
Ibitinga, SP.

6 Paulo Henrique S. Santos
Uberlândia, MG.

7 Fernando José de Oliveira
Rio de Janeiro, RJ.

8 Cristian Bernad Mamede
Rio de Janeiro, RJ.

9 Diego de Lima Silva
São Paulo, SP.

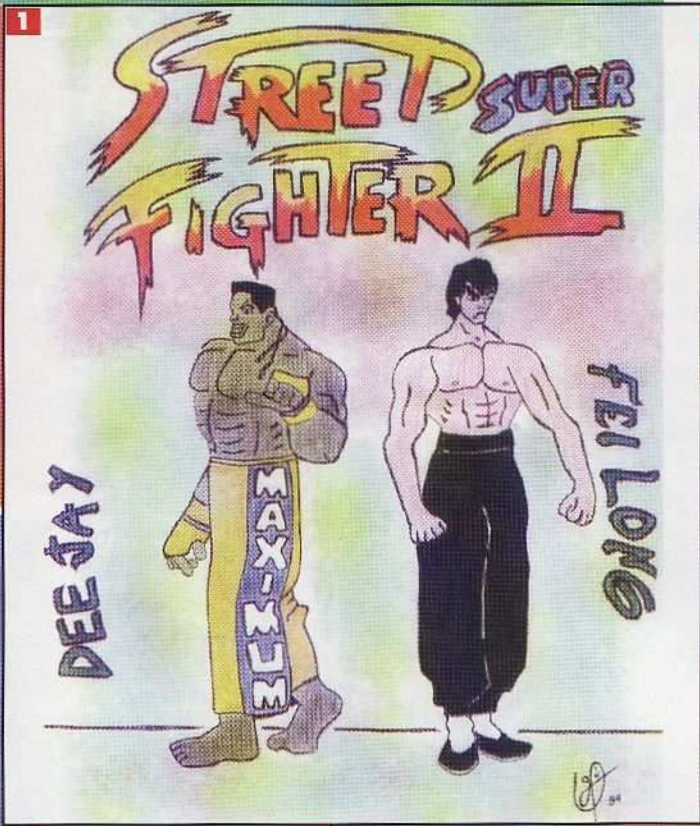
10 André Amaral de Paiva
Rio de Janeiro, RJ.

11 Márcio Costa Padilha
Rio de Janeiro, RJ.

12 Rodrigo Q. C. Pimenta
Belo Horizonte, MG.

Todo mês publicaremos na seção GAME RADICAL os melhores desenhos dos leitores. Participe! Detone sua imaginação e mande sua arte - de preferência colori-da, no tamanho de 21 cm. X 30 cm. - para revista VIDEOGAME, seção GAME RADICAL, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. R a d i c a l i z e ! ! !

1



2

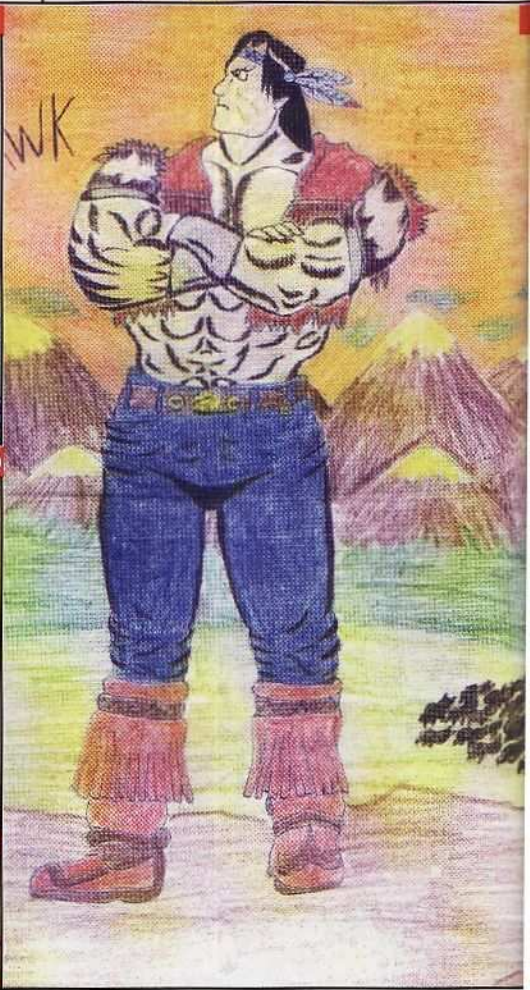


5



6



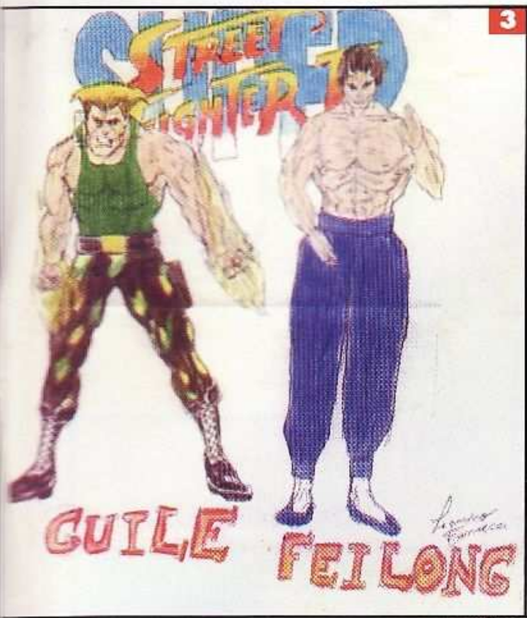


10



... um dos melhores games do Planeta: Street Fighter continua sendo um dos preferidos da galera. Mês ... com outro game não menos importante. Veja agora quem são os artistas deste mês!

3



4



8



9



11



12




TILTE
GLAUCO
DOUTOR! FAZ UMA SEMANA QUE O TÍLTE NÃO DESGRUDA DO VÍDEO-GAME!
O QUE EU FAÇO?
JOGA UM BALDE DE ÁGUA FRIA!
SE NÃO ADIANTAR CHAMA A POLÍCIA!
JÁ FIZ TUDO ISSO QUE O SENHOR FALOU E NÃO ADIANTOU NADA!



MAIS SANGRENTO.

Chegou Mortal Kombat para Sega CD. Com imagens digitalizadas ainda me-

MAIS VIOLENTO.

lhores, alta qualidade de som, golpes mais rápidos e reais do que nunca e tudo

MAIS INCRÍVEL.

que a tecnologia do CD pode oferecer. Tem até um super clip no começo do

MORTAL KOMBAT

jogo! Prepare-se. Porque desta vez você vai entrar para uma briga de verdade.

PARA SEGA CD.

RECOMENDADO
18 ANOS
PARA MAIORES DE

Acclaim entertainment inc. SEGA TEC TOY MIDWAY

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.

